

Poesia visual.

Ilustração e narrativa em suporte digital

Sara Margarida Correia Ferreira da Cunha

Dissertação para obtenção do grau de Mestre em Design da Imagem

Trabalho de projecto: componente escrita

Orientador

Professor Doutor Adriano Rangel

Professor Auxiliar. Faculdade de Belas-Artes, Departamento de Design

Poesia visual.

Ilustração e narrativa em suporte digital

Sara Margarida Correia Ferreira da Cunha

Dissertação para obtenção do grau de Mestre em Design da Imagem

Trabalho de projecto: componente escrita

Orientador

Professor Doutor Adriano Rangel

Professor Auxiliar. Faculdade de Belas-Artes, Departamento de Design

AGRADECIMENTOS

Concluído este projecto de investigação deixo aqui o meu reconhecimento e gratidão a todos aqueles que de diferentes formas colaboraram neste processo tornando-o possível.

Ao Professor Doutor Adriano Rangel, que sempre acreditou neste projecto, pelo empenho e dedicação com que o orientou.

Ao Professor Luís Mendonça pelo apoio e disponibilidade.

Ao André Letria, Bernardo Carvalho, Isabel Minhós Martins, Jeanne Stern, Manuela Bacelar, Margarida Noronha e Tânia Duarte pelo tempo que despenderam na colaboração com este projecto.

À Clara Vieira e ao Andreas Eberharter pelos bons conselhos.

Ao Hugo Branco e Pedro Pinto pelo apoio na realização do protótipo.

A todos os meus colegas de mestrado.

À minha família e amigos.

ABSTRACT

This research project aims to reflect on the consequences that digital books bring to the publishing industry. This new form of communication challenges not only editorial, but also image and communication professionals. This theme is approached through the development of a theoretical and practical project, that reflects on illustration as applied to digital media.

We here dedicate to study the role of the illustrator, assuming the relation between image and storytelling as its main study focus. This research proposes an experimental approach to the development of an iPad app, an authorial project. Addressing the intersection between illustration and animation this project deals with the changes this new medium brings to contemporary illustration practice. The project entitled *LOOP stories: moving illustrations*, prioritizes image as a narrative device, aiming to construct a personal illustration identity as well as to reflect on what should be the skills of the illustrator of the future.

KEYWORDS

animation, digital, illustration, publishing, storytelling

RESUMO

Este projecto de investigação tem como objectivo reflectir sobre as consequências que os suportes digitais trazem à indústria editorial. Esta nova forma de comunicação coloca também importantes desafios aos profissionais da imagem e da comunicação. Esta temática é abordada a partir de um projecto teórico-prático que reflecte sobre a ilustração aplicada aos novos formatos digitais.

Dedicamo-nos aqui a estudar o papel do ilustrador, assumindo a relação entre a imagem e a narrativa como principal foco de estudo. Esta investigação propõe uma abordagem experimental ao desenvolvimento de uma aplicação para iPad, um projecto de autor. Abordando a intersecção entre ilustração e animação, este projecto lida com as mudanças que este novo medium traz à prática de ilustração contemporânea. O projecto intitulado *LOOP stories: moving illustrations* dá prioridade à imagem enquanto suporte de construção narrativa, tendo como objectivo a consolidação de uma linguagem identitária na ilustração e a reflexão sobre as competências do ilustrador do futuro.

PALAVRAS-CHAVE

animação, digital, edição, ilustração, narrativa

ÍNDICE

CAPÍTULO I: INTRODUÇÃO •10

- 1.1. Apresentação da investigação •10
- 1.2. Estrutura do projecto •10
- 1.3. Pertinência da investigação •11
- 1.4. Questões da investigação •11
- 1.5. Finalidades da investigação •12

CAPÍTULO II: ESTADO DA ARTE •13

- 2.1 Contexto •13
- 2.2 Estado da arte •14
- 2.3 Revisão e Análise da Literatura •15
 - 2.3.1 Ilustração. Representação, reflexão, comunicação •15
 - 2.3.2 O picturebook. Influências sociais, culturais e tecnológicas •17
 - 2.3.3 Animação. Multiplicação de linguagens artísticas ao longo da história •21
- Conclusão do capítulo •23

CAPÍTULO III: ENQUADRAMENTO. MEDIA E DIMENSÃO NARRATIVA •24

- 3.1 Contexto •24
- 3.2 Novos media e media tradicionais. Uma relação cíclica •25
- 3.3 Estruturas narrativas e a dimensão multimédia •26
- 3.4 A edição em formato digital •29
- 3.5 O tablet iPad e a experiência de utilizador •30
- Conclusão do capítulo •32

CAPÍTULO IV: METODOLOGIAS DE INVESTIGAÇÃO •33

- 4.1. Introdução e finalidades da metodologia utilizada •33
- 4.2. Selecção de metodologia de investigação •33
 - 4.2.1. Método utilizado •33
 - 4.2.2. Vantagens e desvantagens •34
- 4.3. Desenho da investigação •35
- 4.4. Métodos de recolha de dados •36
 - 4.4.1. Casos de estudo •36

4.4.2. Entrevistas	•37
4.5. Análise de dados	•38
4.5.1. Casos de estudo. Importância e consequências	•38
4.5.2. Entrevista a André Letria. Importância e consequências	•41
4.5.3. Entrevista a Margarida Noronha. Importância e consequências	•41
4.5.4. Entrevista a Manuela Bacelar. Importância e consequências	•42
4.5.5. Entrevista a Isabel Minhós Martins. Importância e consequências	•43
4.5.6. Entrevista a Jeanne Stern. Importância e consequências	•43
Conclusão do capítulo	•44

CAPÍTULO V: PROJECTO LOOP STORIES •45

5.1 Contexto	•45
5.2 Objectivos. Poesia Visual	•46
5.3 Suporte científico. Artigos e participação em conferência	•48
5.4 LOOP stories: moving illustrations. Criação de aplicação para iPad	•48
5.4.1 Conceito. Posicionamento editorial	•48
5.4.2 Estrutura e construção narrativa	•50
5.4.3 Composição visual e gráfica	•51
5.4.4 Desenvolvimento de protótipo	•52
5.5 Validação de projecto	•55
Conclusão do capítulo	•56

CAPÍTULO VI: CONCLUSÃO •57

6.1 Conclusões finais	•57
6.2 Desenvolvimentos futuros	•58
6.3 Quais deverão ser as competências do ilustrador no futuro?	•59

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS •61

Bibliografia citada	•61
Bibliografia consultada	•64

ANEXOS •66

Suporte científico. Artigos e participação em conferências	•67
Entrevistas a profissionais de ilustração, edição e animação	•82
Grelhas de análise documental (estudo de casos)	•101

ÍNDICE DE FIGURAS

- figura 1.** ilustração de Norman Rockwell • 16
- figuras 2–3.** metáforas visuais da ilustradora Joanna Concejo • 16
- figura 4.** *Book of Nonsense* (1846), Edward Lear • 19
- figura 5.** *Where the Wild Things Are* (1963), Maurice Sendak • 19
- figura 6.** *Henri's Walk to Paris* (1962), Saul Bass • 19
- figura 7.** *Pinocchio* (2003), Sara Fanelli • 20
- figura 8.** *Wolf!* (1997), Sara Fanelli • 20
- figura 9.** *O Capuchinho Vermelho* (1965), Warja Lavater • 20
- figura 10.** *Un livre pour toi* (2004), Květa Pacovská • 20
- figura 11.** slide de lanterna mágica • 22
- figura 12.** *Fantasmagorie* (1908), Emile Cohl • 22
- figura 13.** *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), Walt Disney • 22
- figura 14.** *Optical Poem* (1937), Oskar Fischinger • 23
- figura 15.** *Hunger* (1979), Peter Foldes • 23
- figura 16.** *Toy Story* (1995), John Lasseter • 23
- figura 17.** *The Book Reader of the Future*, revista “Everyday Science and Mechanics”, Abril de 1935 • 24
- figura 18.** *Arthur's Teacher Trouble* (1993), um dos livros em formato de CD-ROM da colecção “Living Books” da Brøderbund • 28
- figura 19.** *Tip tap, mon imagier interactif* (2011), projecto da editora Hélium, livro-jogo com CD-ROM • 28
- figuras 20–23.** projecto: experimentação de modelos em trabalho de atelier • 34
- figura 24.** *BLA BLA*, Vincent Morisset, The National Film Board of Canada (Canadá) • 37
- figura 25.** *Bigplic et Miniploc*, Celine Vernier, Pepillo (França) • 37
- figura 26.** *Estrambólicos*, Pato Lógico (Portugal) • 37
- figura 27.** *In My Dream*, e-Toiles editions (França) • 37
- figura 28.** *Incómodo*, Pato Lógico (Portugal) • 37

- figura 29.** *Little Digits*, Cowly Owl (Inglaterra) • 37
- figura 30.** *Plic, Ploc, Wiz*, Celine Vernier, Pepillo (França) • 37
- figura 31.** *The Fantastic Flying Books Of Morris Lessmore*, Moonbot Studios (EUA) • 37
- figura 32.** *The Heart and the Bottle for iPad*, HarperCollins Publishers (Inglaterra) • 37
- figura 33.** *Timbuktu The night issue*, Elena Favilli (Itália) • 37
- figuras 34–37.** capturas de imagem em iPad da aplicação *Timbuktu The night issue* • 39
- figura 38.** fotografia do livro *Estrambólicos*, Pato Lógico • 40
- figuras 39–40.** capturas de imagem em iPad da aplicação *Estrambólicos* • 40
- figuras 41–43.** capturas de imagem em iPad da aplicação *In My Dream* • 40
- figura 44.** imagem da comunicação de Marisol Anguita • 46
- figura 45.** ilustrações-peça do projecto • 47
- figuras 46–47.** imagens da aplicação *LOOP stories: moving illustrations* • 49
- figura 48.** exemplos de algumas das combinações possíveis entre peças • 50
- figuras 49–50.** a mesma ilustração permite diferentes leituras de imagem • 51
- figura 51.** ícones-botão das peças desenhadas a partir do quadrado-*pixel* • 52
- figura 52.** *Block'n Block* de Katsumi Komagata • 53
- figura 53.** ilustração de Květa Pacovská • 53
- figura 54.** ilustração de Madalena Matoso • 53
- figura 55.** jogo Tangram • 53
- figura 56.** *Broadway Boogie Woogie* de Piet Mondrian • 53
- figura 57.** Lego • 53
- figura 58.** *Play with Colors* de Katsumi Komagata • 53
- figura 59.** aplicação online de Louis Rigaud e Anouck Boisrobert • 53
- figura 60.** jogo *ShapeMaker* de Millergoodman • 53
- figura 61.** jogo *Plus and Minus* de Bruno Munari • 53
- figuras 62–65.** protótipo da aplicação em desenho • 54
- figura 66–67.** fotos do protótipo da aplicação em utilização • 54

CAPÍTULO I: INTRODUÇÃO

1.1. Apresentação da investigação

A edição em formato digital constitui uma nova ordem de comunicação, reconfigurando o livro como o conhecemos, num formato que coloca desafios aos profissionais da imagem e da comunicação. Decorrente deste contexto, este trabalho propõe o desenvolvimento de uma investigação teórico-prática de carácter autoral, que reflecte sobre a ilustração enquanto técnica, linguagem e expressão visual, capaz de uma estrutura e construção narrativa dirigida aos novos suportes digitais.

Dedicamo-nos aqui a estudar o papel do ilustrador, considerando um produto particular da indústria editorial: a edição dirigida a um público infantil, de consumo em âmbito familiar. O processo de investigação compreende entrevistas a profissionais de animação, edição e ilustração; pesquisa bibliográfica que contextualiza historicamente as influências sociais, culturais e tecnológicas na evolução do livro infantil; a imagem animada; storytelling; edição e cultura digital e a análise de casos de estudo.

1.2. Estrutura do projecto

Após este texto introdutório, o presente relatório desenvolve-se a partir de um capítulo dedicado ao estado de arte, referindo projectos de âmbito académico que investigam a edição em formato digital. Inclui-se uma revisão e análise de literatura em torno dos conceitos de ilustração e animação, nas suas múltiplas linguagens artísticas ao longo da história. Esta fase constrói uma base histórica, à qual se acrescenta uma contextualização cronológica do livro ilustrado, referenciando autores, expressões artísticas e a evolução de técnicas de impressão.

O terceiro capítulo aprofunda as temáticas abordadas neste projecto, nomeadamente a relação dos novos media com os media tradicionais, estruturas narrativas e as dimensões multimédia. O quarto capítulo refere-se às metodologias de investigação utilizadas neste trabalho. Parte da metodologia compreende entrevistas a profissionais de ilustração, edição e animação, assim como a análise de casos de estudo partindo de exemplos representativos do vasto universo de aplicações disponíveis, numa aproximação crítica à plataforma em estudo.

Por fim, no capítulo V, apresentamos o projecto desenvolvido ao longo desta investigação. Após uma primeira introdução aos objectivos de projecto, referimos o trabalho especialmente desenvolvido e dirigido para a submissão de artigos científicos e a participação em conferências, produção ancorada na legitimação deste projecto de investigação. Este processo serve simultaneamente como ponto de reflexão sobre a progressão do trabalho. Neste capítulo, referimos os vários itens que definem a aplicação desenvolvida, as referências de projecto e posicionamento editorial, a sua estrutura, funcionalidade e construção narrativa, assim como considerações relativas ao aspecto

gráfico. Este capítulo é concluído com o processo de validação prática e editorial, do qual se retiram as primeiras conclusões sobre a concretização do projecto.

1.3. Pertinência da investigação

“Para onde se dirige a indústria editorial? O que significa «entrar na era digital»? À medida que os livros infantis tradicionais se fundem com a tecnologia digital, expandindo-se através de dispositivos e plataformas, a forma como os leitores encontram, apreciam e aprendem com os livros encontra-se em rápida transformação.”

Esta citação é uma das frases que se encontram no website da conferência *TOC Bologna*¹, organizada pela *O'Reilly Tools of Change for Publishing*² e pela Feira do Livro Infantil de Bolonha³, a mais importante feira mundial dedicada ao livro e à ilustração que, em 2012 constituiu o primeiro *BolognaRagazzi Digital Award* premiando o melhor produto de edição infantil digital. Verifica-se, actualmente, a profusão de plataformas na forma de websites, congressos e conferências, assim como artigos regulares dedicados à reflexão sobre o impacto dos media digitais no mundo editorial contemporâneo. Estes exemplos são demonstrativos da necessidade de comunicação e partilha de experiências, expectativas e incertezas relativas a este meio.

A introdução do suporte digital no contexto editorial implica uma transformação fundamental que re-equaciona as formas de produção existentes. O seu impacto encontra-se ainda numa fase inicial de afirmação e de construção de identidade. Este contexto enquadra o projecto que aqui se apresenta numa área de grande inovação, assumindo, como um dos seus principais objectivos contribuir para novo conhecimento nesta área.

1.4. Questões da investigação

Se com a evolução dos media interactivos a imagem passou a sobrepor-se ao domínio da escrita, com o domínio do medium ecrã, a imagem estática passa a ser desafiada pela imagem animada. Em contexto editorial, discute-se se a ilustração veiculada através de um ecrã seja sinónimo de animação, admitindo a imagem em movimento como necessária para atrair atenção aos conteúdos. A imagem estática, por comparação,

¹ Acedido em <http://www.tocbologna.com>

² Desde 2007 que as conferências *O'Reilly Tools of Change for Publishing* se têm constituído evento de referência para os profissionais envolvidos com as novas tecnologias de edição. Acedido em <http://www.toccon.com>

³ Acedido em <http://www.bookfair.bolognafiere.it/en/>

adquire uma conotação inferior ou negativa. “A animação é o futuro da ilustração?” questiona-se na *ICON* ⁶⁴, conferência realizada anualmente nos Estados Unidos, promovendo a discussão em torno da ilustração e dos desafios que enfrenta ao longo do tempo.

Esta é apenas uma das questões a colocar sobre a adaptação da imagem ao tablet. Se os instrumentos digitais revolucionaram a concepção das imagens, com o suporte tátil surge um novo desafio: a possibilidade de “tocar” as imagens, propondo modos de leitura adicionais, que se traduzem numa nova relação entre o digital e o real. “De que forma o storytelling digital e interactivo permite desenvolver novos modos de leitura?”; “O suporte digital irá dar origem a uma nova definição de imagem(ns) ou à criação de novas linguagens artísticas?”; são algumas das questões que decorrem deste contexto.

Com a prevalência dos media digitais e a atenuação das fronteiras entre disciplinas artísticas, questiona-se quais deverão ser os atributos e capacidades técnicas dos ilustradores. Assim, “Quais deverão ser as competências do ilustrador no futuro?” é a questão-chave que fundamenta este projecto.

1.5. Finalidades da investigação

A característica mais importante deste estudo encontra-se precisamente na modalidade de investigação adoptada, um método de investigação aplicada, propondo o desenvolvimento de um projecto e não de uma dissertação teórica. O objectivo deste estudo está em constituir-se espaço de reflexão, propondo um diálogo crítico entre o pensamento e a prática, através da construção de uma base metodológica para a sua concretização numa aplicação prática.

Assumindo-se a edição em formato digital como uma preocupação de relevo no mundo editorial contemporâneo, as motivações para este trabalho decorrem de um interesse pessoal aliado a uma perspectiva de enriquecimento e crescimento profissional. Pretende-se que este projecto evolua, a médio-prazo, para um produto final acabado, com o objectivo de ser lançado publicamente no mercado. Garante-se, assim, a transferência do projecto académico para uma aplicação de âmbito profissional.

⁴ *ICON, The Illustration Conference*, organização fundada em 1997, promove a prática da ilustração através de uma plataforma de diálogo que engloba as actividades de ilustração, edição, design, publicidade e académica. Acedido em <http://www.theillustrationconference.org>

CAPÍTULO II: ESTADO DA ARTE

2.1 Contexto

A introdução dos dispositivos móveis no contexto editorial é recente, mas representa já uma re-invenção desta indústria. A App Store aproxima-se dos 25 biliões de downloads de aplicações; recentemente, a União Europeia emitiu uma declaração reconhecendo a importância dos ebooks para a economia. Nesta declaração subscree-se o princípio da eliminação das barreiras territoriais e tecnológicas à aquisição de ebooks, e das taxas de IVA diferenciadas relativamente aos livros em papel⁵. Para fazer face a estas transformações, multiplicam-se as conferências e a publicação de artigos que procuram dar resposta às incertezas dos profissionais de edição.

A *O'Reilly Tools of Change for Publishing Conference* (TOC) surge como uma das conferências de maior visibilidade dedicada aos profissionais da edição realizada com periodicidade anual. Desde a primeira edição em Nova Iorque, a TOC criou já edições em Frankfurt e Bolonha, a *TOC Bologna: The Conference for Children's Digital Book Publishing* na já referida Feira do Livro Infantil de Bolonha. Em Portugal, surge o *I Congresso do Livro*⁶ em 2011, e a *ABC da Edição Digital*⁷, a primeira conferência para a edição digital de livros para crianças em Portugal, a ocorrer em Janeiro de 2013. Na informação veiculada online, o site *Digital Book World*⁸ funciona como ponto de convergência de notícias, promovendo conferências e recursos educativos para os profissionais da edição; *Publishing Perspectives*⁹ define-se como um jornal onde se aborda não só a edição digital, mas também o impacto que este formato traz à edição tradicional, promovendo a discussão em torno de temas como a auto-edição ou a compra de direitos de publicação; *The Literary Platform*¹⁰ faz uma selecção de projectos que cruzam literatura e tecnologia. Existem ainda algumas plataformas que se dedicam exclusivamente ao universo literário infantil. O site *Children's Technology Review*¹¹ publica relatórios mensais sobre tendências de produtos dos media interactivos; *The Digital Shift*¹² foca o mesmo tipo de questões, mas dirigido a bibliotecários e responsáveis por bibliotecas escolares, promovendo um melhor acompanhamento de estudantes e professores.

⁵ Declaration on ebooks, 26 Junho de 2012: http://ec.europa.eu/information_society/media_taskforce/publishing/e_book/index_en.htm

⁶ Organizado pela APEL – Associação Portuguesa de Editores e Livreiros. Acedido em <http://www.congressodolivro.com>

⁷ Conferência promovida pela Nave Espacial, projecto desenvolvido pela editora Pato Lógico e a empresa Biodroid. Acedido em <http://www.nave-especial.pt>

⁸ Acedido em <http://www.digitalbookworld.com>

⁹ Acedido em <http://publishingperspectives.com>

¹⁰ Acedido em <http://www.theliteraryplatform.com>

¹¹ Acedido em <http://childrenstech.com>

¹² Acedido em <http://www.thedigitalshift.com>

Este contexto revela a oportunidade que esta investigação encontra para a consolidação de novo conhecimento nesta área. Assim, e apesar de recente, a temática da edição em formato digital, tem vindo já a ser abordada em ambiente académico, como exemplificam as teses de mestrado *Banda desenhada digital: Exploração de um modelo em suporte digital, recorrendo à multimédia* de Isabel Machado na Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos, ou *Madame coquete iPad App* tese em design da imagem de Clara Vieira. Revemos neste capítulo os resultados destes projectos.

Porque a matéria em causa neste projecto não se limita às possibilidades interactivas e/ou narrativas, mas ao transporte de uma linguagem artística habitualmente aplicada num suporte tradicional para um suporte digital, concluímos esta fase de investigação com uma revisão de literatura dedicada à ilustração, à sua aplicação no livro ilustrado e à história da animação. Apesar de não se pretender fazer uma incursão exaustiva à sua história, consideramos necessária uma contextualização destas disciplinas de forma a percebermos a sua evolução em relação às técnicas exploradas ao longo do tempo. Esta contextualização tem como objectivo perceber qual poderá ser o papel destas práticas artísticas na sociedade actual.

2.2 Estado da arte

Banda desenhada digital: Exploração de um modelo em suporte digital, recorrendo à multimédia (2010) é o tema do projecto de Mestrado em Design, Comunicação e Multimédia da autoria de Isabel Machado na Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos. Este projecto investiga as possibilidades de adaptação da banda desenhada quando aplicada ao ambiente digital. A criação de um modelo original construído a partir de elementos multimédia como o som, a animação e a interactividade, servem de suporte e reflexão à questão colocada pela investigação: Será possível criar uma banda desenhada digital que integre elementos multimédia (som, movimento, interactividade) sem perder as suas características elementares?

O processo envolveu uma análise aos dois meios, físico e digital, a partir da qual foram estabelecidas as diferenças entre os dois suportes. O relatório descreve todo o processo de elaboração do projecto, desde a criação do storyboard à elaboração das ilustrações e testes de movimento dos painéis. O conceito incorpora as características de interactividade do suporte digital, numa narrativa não-linear. A possibilidade de escolha da parte do utilizador, aproxima o objecto do conceito de video-jogo. É também integrada a componente sonora e a preocupação por uma estrutura de navegação lógica que não perturbe a leitura da narrativa. Este estudo interroga a natureza da banda desenhada, enquanto linguagem e representação visual, procurando definir e preservar as suas características intrínsecas, quando manipuladas e integradas nos novos media.

Madame Coquete iPad App: Curadoria e Storytelling como Experiência de Utilizador em Publicações Digitais (2011) de Clara Vieira, surge como projecto de Mestrado em Design da Imagem, na Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto. Apesar de partilhar com o exemplo anterior a mesma temática de edição em suporte

digital, as principais questões que aqui se colocam referem-se às mudanças que o tablet iPad vem introduzir na prática do design gráfico contemporâneo.

O processo de investigação foca as características de “produção, compilação e apresentação de conteúdos, no processo de curadoria e valorização da experiência de utilizador e do storytelling”, concretizadas num objecto digital. Em consequência das questões colocadas no âmbito editorial, a aplicação *I'm Off*, revista digital, surge inserida numa editora *Madame Coquete*, criada também por Clara Vieira. Após a análise de diferentes aplicações para iPad, estabelecendo casos de estudo considerando a funcionalidade, interacção e leitura, a investigadora concluiu que os principais pontos a ter em conta no desenvolvimento de aplicações para iPad consistem na facilidade de utilização, no design do interface e na experiência de interacção. Apesar da ausência de standards de usabilidade ou de gestos, de regras ou melhores práticas estabelecidas, apresentam-se alguns exemplos considerados não vantajosos no que se refere à usabilidade destes artefactos, como a simultaneidade de vários tipos de scrolling no interior de uma aplicação, o scrolling em caixas no ecrã, múltiplas direcções de leitura ou a falta de feedback por parte do interface de utilizador.

Esta investigação, que pretende analisar a melhor experiência de utilizador no iPad, fundamenta-se numa pesquisa e análise dos conceitos de publicação, tipos de conteúdo e de media ao longo dos tempos, de Gutenberg a Joseph Pulitzer e Rupert Murdoch, enquadrando o avanço tecnológico da composição gráfica e a rápida aceleração dos dispositivos móveis. A análise de casos de estudo de projectos editoriais e de aplicações, a pesquisa etimológica, semântica e histórica, os testes de marca, assim como a definição de um perfil e repertório narrativo, contribuem para a apresentação de um conceito/objecto digital interessante e consistente.

Referimos ainda o projecto *EngageBook: touch, read and play*¹³ – EngageLab – e o projecto de doutoramento *Do clique ao gesto, o livro interativo digital para a infância, no tempo das interfaces gestuais*, actualmente em curso por Ana Lúcia Pinto na Universidade do Minho, sobre a pesquisa de possibilidades para os livros digitais e híbridos, destinados a crianças.

2.3 Revisão e Análise da Literatura

2.3.1 Ilustração. Representação, reflexão, comunicação

Em contexto académico a disciplina de ilustração enquadra-se em áreas distintas como o design gráfico ou as artes plásticas. A permeabilidade da sua associação a estes dois ramos tem originado uma indefinição quanto aos seus propósitos. No entanto, esta é uma questão já ultrapassada para diferentes autores¹⁴, que definem ilustração como uma prática autónoma, com metodologias e instrumentos próprios. Uma prática visual

¹³ *Engagebook: touch, read, play*. Acedido em <http://touchreadplay.blogspot.pt/>

¹⁴ HELLER, Steven, & CHWAST, Seymour. (2008). *Illustration: A visual history*. New York: Harry N. Abrams, Inc; MALE, Alan. (2007). *Illustration. A theoretical & contextual perspective*. Lausanne: AVA Publishing

democrática destinada à reprodução em massa, ao contrário dos objectos artísticos (apesar de recorrer dos mesmos instrumentos e técnicas, o que determina a sua linguagem híbrida).

A ilustração como prática visual existe há vários séculos, mas o seu reconhecimento enquanto disciplina autónoma é bastante recente. Nos Estados Unidos é reconhecida em 1901, com a fundação da *Society of Illustrators*¹⁵. Entretanto, outras regiões e países fundaram sociedades e organizações que promovem o estatuto profissional da ilustração e os seus direitos. São exemplo a *Society of Illustrators of Los Angeles*¹⁶, fundada em 1953 ou a *Association of Illustrators*¹⁷, estabelecida em 1973, em Londres.

Apesar das inúmeras possibilidades técnicas e plásticas que a ilustração contempla, do desenho à pintura, gravura, colagem, stencil, cartoon e caricatura, entre muitas outras, Alan Male afirma que a ilustração não pode ser definida apenas pelas suas qualidades técnicas, mas como uma actividade intelectual de resolução de problemas visuais, possível de aplicação a diferentes suportes impressos. Trata-se da comunicação de uma mensagem específica, e que por isso, sem contexto, uma imagem não pode ser descrita como ilustração (MALE, 2007).



figura 1. ilustração de Norman Rockwell

figuras 2–3. metáforas visuais da ilustradora Joanna Concejo

Uma visão cronológica desta disciplina retrata uma diversidade de estilos ancorados em diferentes raízes históricas. Se durante o século XIX e no início do século XX, a linguagem da ilustração se encontrava muito próxima das práticas artísticas académicas, com o advento do modernismo a ilustração adopta formas mais progressistas. Actualmente, o estilo académico continua a ser explorado por muitos autores enquanto referência estilística, coexistindo com abordagens mais contemporâneas. No entanto, mais do que a determinação de um estilo, as imagens ilustradas revelam-se num de entre dois tipos de imagem: a ilustração literal e a ilustração conceptual. A ilustração literal representa verdades pictóricas numa descrição

¹⁵ A *Society of Illustrators* tem como missão promover a actividade da ilustração, da sua história e natureza evolutiva, através de exposições, comunicações e iniciativas educativas. Acedido em <http://www.societyofillustrators.org>

¹⁶ A *Society of Illustrators of Los Angeles* promove o estatuto profissional da actividade, através de objectivos filantrópicos e educacionais. Acedido em <http://si-la.org>

¹⁷ A *Association of Illustrators* promove e protege os direitos do ilustrador, incentivando padrões profissionais, aliando os interesses profissionais à promoção da ilustração. Acedido em <http://www.theaoi.com>

da realidade; a ilustração conceptual recorre à metáfora visual para a comunicação de significados interpretativos e, frequentemente, de comentário autoral. Steven Heller¹⁸ e Seymour Chwast¹⁹, autores do livro *Illustration: A visual history*, afirmam que a identidade dos ilustradores deve ser definida de acordo com os métodos conceptuais que utilizam na resolução e concepção das imagens. A identidade não deve apenas decorrer de um determinado “estilo” ou técnica, isto é, da “superfície” da imagem (HELLER & CHWAST, 2008). O ilustrador português André da Loba refere em entrevista²⁰ que a palavra “estilo” deveria ser removida do léxico dos ilustradores, por reduzir a ilustração ao seu sentido imediato, o visual:

“A ilustração já não é o desenho com a intenção decorativa das iluminuras medievais, mas sim um desenho de exploração intelectual. É mais uma reflexão do que uma representação. Há mais de um século que o mundo da ilustração tem produzido imagens desafiantes, inteligentes e sofisticadas que propõem ao leitor mais dimensões do que o texto que suportam (ou pelo qual são suportadas...). Avaliar ilustração e ilustrador pelas cores e formas que usam é como julgar um livro pela capa. Por isso, acho mais interessante a ideia de “voz própria”. Um conceito que, a meu ver, resume eficazmente o processo de crescimento de um ilustrador: “voz própria” propõe que cada artista (ilustrador, pintor, poeta, músico,...) tem uma maneira única de se exprimir.”

A fotografia veio substituir a ilustração figurativa veiculada pela publicidade, pela ilustração editorial e outros meios. A emergência da “stock art” e o avanço das ferramentas digitais, incitaram uma transformação fundamental na ilustração, levando a uma re-avaliação da sua prática (MALE, 2007). A ilustração conceptual decorrente desta transformação, afasta-se da realidade, questionando os conceitos de definição e representação, sendo que deverá continuar a evoluir de acordo com as exigências e vicissitudes dos seus autores e da sociedade.

2.3.2 O *picturebook*. Influências sociais, culturais e tecnológicas

Os livros constituem um dos suportes mais comuns para a ilustração, com o qual tomamos contacto desde cedo através da literatura infantil. O álbum ilustrado, tradução portuguesa de *picturebook*, define-se como um artefacto cultural que combina imagens e, frequentemente, texto em livros de 32 páginas cujo conteúdo reflecte normas da

¹⁸ Autor, co-autor e editor de mais de uma centena de livros sobre design e cultura, tendo colaborado com diversas editoras, entre as quais a Chronicle Books, a Phaidon Press ou a Thames & Hudson. Lecciona na School of Visual Arts, Nova Iorque.

¹⁹ Designer e ilustrador, dirige, com Steven Heller, a Push Pin Editions.

²⁰ André da Loba em entrevista ao blog Cria Cria. Acedido em <http://criacria.com/2012/01/10/andre-da-loba-ilustrador-convidado-semana-2/>

sociedade, sendo a sua forma física uma consequência das capacidades tecnológicas disponíveis (KIEFER, 2008). Apesar de catalogados com um público-alvo dos três aos dez anos de idade, muitos autores e editores contestam esta redução. Shaun Tan, reconhecido ilustrador e autor australiano, questiona se este facto decorre apenas de expectativas existentes relacionadas com o marketing editorial e o discurso literário. Tan afirma que a simplicidade narrativa do livro ilustrado é apenas aparente já que esta não exclui a sofisticação e a complexidade (TAN).

Apesar das narrativas estarem presentes desde sempre na história da humanidade, o livro infantil enquanto categoria de literatura diferenciada não existe sem o reconhecimento do público a que se dirige, o que na cultura ocidental acontece entre o final do século XVIII e o início do século XIX (NIKOLAJEVA, 2005). No entanto, se considerarmos o formato e não a sua classificação, verificamos que a origem do livro ilustrado remonta a períodos muito anteriores. Barbara Kiefer afirma mesmo que a arte rupestre constitui a primeira forma de envolvimento intelectual e emocional com as linguagens verbal e visual (KIEFER, 2008).

Diferentes expressões fizeram uso da imagem como forma de comunicação primordial, da tradição egípcia à funcionalidade doutrinária da Igreja Cristã, que face ao analfabetismo recorria às imagens, como forma de comunicação universal. Entretanto, com a invenção do códex no primeiro século d.C., surge o formato que define o livro, alterando design, layout e a relação com as imagens (KIEFER, 2008). É a partir do século XIII com uma população mais alfabetizada, que os livros deixam o âmbito exclusivamente religioso, dando origem à expansão e produção de livros enquanto actividade comercial, com a ilustração de romances e poemas épicos. A ilustração torna-se popular, instrutiva e recreativa, atingindo o apogeu na Idade Média, com o desenvolvimento do papel, sendo que a grande revolução surge com a invenção da prensa móvel (KIEFER, 2008).

É com a possibilidade de acesso aos livros pela classe média e o crescente interesse pela educação que surgem os primeiros livros infantis, *Kunst und Lehrbüchlein*, publicado em Frankfurt em 1580, com xilogravuras de Jost Amman (1539-91), e *Orbis Pictus*, publicado em 1658, idealizado pelo bispo Comenius (SALISBURY, 2008). Ao longo dos séculos XVII e XVIII os métodos de impressão desenvolvem-se com técnicas de gravura em madeira para transferir imagens e texto para o suporte de papel, técnica com a qual eram produzidos os *chap books*, pequenos livros que se popularizaram pelos seus conteúdos narrativos ilustrados. As ilustrações eram anónimas e aplicadas de uma forma que hoje se aproxima do conceito de banco de imagens (SALISBURY, 2008). Várias técnicas de gravura e água-forte foram usadas ao longo do século XVIII, até ao aparecimento da litografia em 1798, desenvolvida por Aloys Senefelder.

Ao longo do século XIX os livros infantis – *toy books*, como eram conhecidos – proliferavam, ainda dominados pela ilustração a preto e branco. Em meados do século, surgem duas importantes figuras para o livro ilustrado. Edward Lear, com o livro *Book of Nonsense*, publicado em 1846 e John Tenniel, cujo trabalho estará sempre associado às ilustrações para *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carrol. A primeira edição de *Alice* em 1865, é praticamente coincidente com o aparecimento da gravura a cor, dando início à

“Golden Age” do livro ilustrado na Inglaterra e na América. Ao longo do século XIX os livros infantis continuam a estar associados às rimas e contos populares. Walter Crane e Kate Greenaway são as principais referências desta época, mas é com Randolph Caldecott que a ilustração deixa de duplicar o texto, fundindo-se com este e tornando-se simbólica (MALE, 2007). Já no final do século XIX o processo de impressão cromolitográfico começava a ser substituído pela impressão a quatro cores, o que levou ao desenvolvimento da aguarela na ilustração. Com esta técnica surgem autores como Arthur Rackham, Edmund Dulac e Beatrix Potter, popularizados ao longo do século XX.

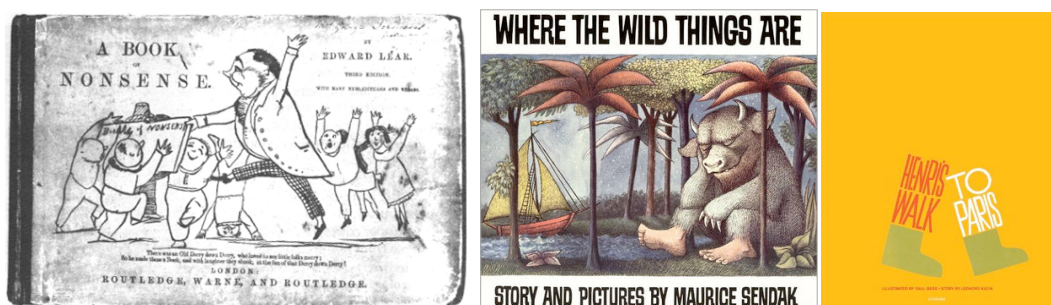


figura 4. *Book of Nonsense* (1846), Edward Lear

figura 5. *Where the Wild Things Are* (1963), Maurice Sendak

figura 6. *Henri's Walk to Paris* (1962), Saul Bass

Of Two Squares de El Lissitzky, publicado em 1922, foi o primeiro livro a quebrar o formato e conteúdos tradicionais do livro infantil, propondo uma transformação do naturalismo para o simbolismo de formas abstractas testando os limites da compreensão visual, mas que não teve impacto nas convenções editoriais (HELLER & CHWAST, 2008). A partir da década de 50 e 60 do século XX a ilustração é influenciada pelo design gráfico, com o uso de cores planas, formas abstractas e uma abordagem minimal. As técnicas de impressão a laser permitem a reprodução de qualquer técnica original, originando uma rápida exploração do livro enquanto expressão artística, modificando-se também convenções culturais. Maurice Sendak inova na forma e conteúdo, definindo o picturebook como “poesia visual”. A segunda metade do século XX fica marcada pelo número de designers gráficos que exploraram este formato editorial na sua componente narrativa e pictórica, com obras que são hoje referência na história do álbum ilustrado. Destacam-se Abner Graboff, Paul e Ann Rand, Leo Lionni, Saul Bass, Bruno Munari e Iela y Enzo Mari (MARTÍNEZ, 2012). No período pós-modernista a materialidade do livro torna-se numa das suas qualidades mais exploradas, com a expansão da narrativa às guardas e capa, a exploração dos formatos e a ausência de texto (NIKOLAJEVA, 2008). Anthony Browne, Eric Carl, Tomi Ungerer, Charley Harper ou Wolf Erlbruch são autores de referência.

Também na tipografia as convenções vão sendo alteradas, com repercussões na leitura visual. Se o século XIX é marcado pelo rigor e simetria, no final da década de 30 do século XX são introduzidas fontes sans-serif em composições assimétricas. Nas

décadas de 40 e 50 o *The American Institute of Graphic Arts*²¹ prevê códigos tipográficos para a legibilidade, seguidos pelos autores mais progressistas: “A tipografia deve ser vista, não ouvida”, defendia Leo Lionni (HELLER & CHWAST, 2008). No final da década de 80 com o papel de autor/ilustrador a fundirem-se e a tornarem-se mais activos no processo de design, surge o ecletismo tipográfico e a integração do texto na narrativa visual.



figura 7. *Pinocchio* (2003), Sara Fanelli

figura 8. *Wolf!* (1997), Sara Fanelli

O álbum ilustrado é também considerado como o meio ideal de exploração plástica e artística. Ao longo da sua história encontramos autores que desafiam convenções e abordam o livro enquanto objecto artístico na fronteira entre o brinquedo ou a escultura, explorando o seu potencial expressivo de uma forma que a linguagem verbal não consegue igualar. Warja Lavater, que traduziu os contos de fadas em símbolos gráficos, numa linguagem abstracta “oferecendo-nos uma versão pictórico-geométrica dos contos populares” (MARTÍNEZ, 2012) ou Květa Pacovská, que explora a tridimensionalidade do pop-up, dos recortes, texturas e reflexos metálicos, são duas das autoras de maior relevo neste âmbito.



figura 9. *O Capuchinho Vermelho* (1965), Warja Lavater

figura 10. *Un livre pour toi* (2004), Květa Pacovská

O picturebook é um formato editorial que demonstra grande flexibilidade, abertura e inventividade, face à combinação de duas formas artísticas, escrita e ilustração. Enquanto

²¹ Fundada em 1914 como *The American Institute of Graphic Arts*, é a mais antiga e a maior associação profissional de design, sendo actualmente designada de AIGA, *The Professional Association for Design*. Acedido em <http://www.aiga.org>

artefacto cultural, deverá dar continuidade à experimentação reflectindo os avanços tecnológicos, desafiando o leitor/observador, e explorando uma relação cada vez mais complexa, subtil, irónica ou subversiva entre texto e ilustração, salientando a importância da imagem enquanto ferramenta educativa e artística.

2.3.3 Animação. Multiplicação de linguagens artísticas ao longo da história

Regressando à definição de ilustração, verificamos que a sua área de actuação se estende também à multimédia – “imagem em movimento, animação, pós-produção, filme” (MALE, 2007). Esta definição demonstra como o seu suporte já não se limita à página impressa, considerando igualmente os ecrãs como um veículo para a ilustração. Facto que tem sido reforçado com a recente introdução dos tablets no mundo editorial, abrindo espaço à utilização da animação. Tal como noutras artes visuais, esta linguagem artística conta com diversas técnicas de reprodução, considerando-se uma arte multimédia.

Animação deriva do verbo latino *animare* (“dar vida a”) sendo utilizada para a descrição das imagens em movimento no século XX, afastando-a das artes visuais (JÚNIOR, 2005). A sua origem remonta às imagens sequenciais encontradas na arte rupestre e às narrativas que combinavam simbolismo e imagens pictóricas dos hieróglifos egípcios, primeiros exemplos da imagem sequencial como forma de expressão. Mas a verdadeira expressão da animação e do cinema nasce do fascínio pela tecnologia e movimento, da ilusão de óptica e entretenimento que marcou grande parte do século XIX, sendo a lanterna mágica um dos seus primeiros exemplos. Em 1824 o artigo “The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects”, que definia a capacidade da retina em reter uma imagem por fracção de segundo após retirada do campo de visão, suscita o aparecimento de um grande número de dispositivos ópticos críticos ao desenvolvimento da imagem animada. Surgem o *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *zoetrope*, ou o *praxinoscope* criado por Emile Reynaud, que daria origem ao seu Teatro Óptico e às animações “Pantomimes Lumineuses”. Estas etapas, apesar de importantes para o desenvolvimento da animação, constituem apenas avanços tecnológicos, não determinando a verdadeira expressão da animação.

É na primeira década do século XX que a animação deixa de ser um feito técnico e adquire estética própria, com o artista francês Emile Cohl a desenvolver conceitos visuais como a metamorfose. *Fantasmagorie* foi o seu primeiro filme e o primeiro filme animado, lançado em 1908. Windsor McCay, artista americano, dá continuidade aos elementos formais e códigos visuais de Emile Cohl, mas vai além destes introduzindo outros conceitos fundamentais como comprimir/esticar, aceleração/desaceleração, temporização, chegando a aspectos mais avançados, como a aplicação das características de personalidade. Com *Gertie the Dinosaur* de 1914 Windsor McCay estabelece todas as bases para a animação de personagens. Com estes dois artistas, fica claro o papel da tecnologia na animação, como algo que possibilita a sua manifestação, mas que está a serviço da arte e não o contrário (JÚNIOR, 2005).



figura 11. slide de lanterna mágica

figura 12. *Fantasmagorie* (1908), Emile Cohl

figura 13. *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), Walt Disney

A industrialização da animação dá-se com a automatização das técnicas nos estúdios de animação nos Estados Unidos, entre as décadas de 1910 e 1940. Os anos vinte representam o início da popularidade da animação no cinema, definido por capacidades narrativas e de criação de mundos de fantasia compreensíveis pelo público, do qual são representantes Otto Messmer e Walt Disney (ZAGALO, 2009). Os Estados Unidos, dominados pela fase de ouro da animação da Disney entre as décadas de 20 e 40, deixam em aberto a exploração de um vasto universo técnico e artístico produzido pela animação independente de vanguarda na Europa, focada na expressão individual. Explora-se a animação tridimensional e de marionetes e, principalmente, a linguagem abstracta em animação, com a invenção de novas técnicas. Destacam-se Walther Ruttmann, Oskar Fischinger e Len Lye na linguagem abstracta e Lotte Reiniger que realiza a primeira longa-metragem de animação *The Adventures of Prince Achmed* em 1926, na técnica de silhuetas (JÚNIOR, 2005). A partir dos anos 30, também na América do Norte surgem animadores que exploram técnicas menos convencionais, como May Ellen Bute. Norman McLaren no National Film Board of Canada assume o movimento como expressão por excelência: “Animation is not the art of drawings that move, but the art of movements that are drawn” (CARELS, 2006).

A partir da década de 40 novas tendências estéticas conseguem sobrepor-se à da Disney. São exemplo os irmãos Fleischer com a criação das personagens *Betty Boop* e *Popey*; os estúdios da Warner Brothers, com *Tom e Jerry*, *Coiote*, *Diabo da Tasmânia* entre muitos outros; e a criação da United Productions of America (UPA), em meados da década de 40, que revolucionou a expressão artística da animação, referenciado-se na estética da arte moderna de Picasso, Matisse ou Klee. A televisão seria também responsável por profundas alterações na trajetória da animação, e da qual surgem séries históricas como os *Flinstones* ou os *Jetsons*, entre o final da década de 50 e o início da de 60.

A estagnação da estética Disney e a vontade de libertação da execução de milhares de desenhos, leva ao desenvolvimento da informática na animação. Por estarem à margem do mercado comercial os animadores independentes encontravam-se mais livres para a experimentação. A colaboração com empresas tecnológicas e de base científica levou a que a informática se tornasse na resposta ao futuro da animação. *Hunger* de Peter Foldes (1974) “foi o primeiro filme de animação figurativa a apresentar uma narrativa estruturada realizado com tecnologia digital” (JÚNIOR, 2005).

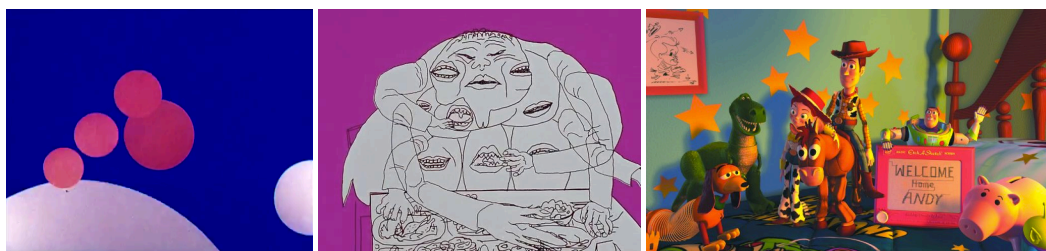


figura 14. *Optical Poem* (1937), Oskar Fischinger

figura 15. *Hunger* (1974), Peter Foldes

figura 16. *Toy Story* (1995), John Lasseter

Multiplicando-se a investigação científica, a técnica digital só se manifesta por inteiro quando os princípios artísticos da animação são aplicados por John Lasseter em *Luxo Jr.* de 1986 e *Toy Story* em 1995, a primeira longa-metragem feita inteiramente em animação computarizada. Actualmente, a animação tem vindo a expandir a sua linguagem, com a introdução de novos vocabulários e técnicas, conquistando lugar enquanto expressão de autor.

Conclusão do capítulo

A revisão de literatura que inclui a definição de ilustração e das características que definem esta prática de comunicação visual, da história do livro ilustrado e do processo de construção das imagens animadas, estruturam um suporte teórico que permitirá mais tarde e com maior segurança, suportar as opções de projecto. Como verificamos com esta contextualização, a edição de livros reflecte os valores tecnológicos do período em que são criados, o que os constitui documentos sociais, culturais e históricos. Considerando que os artefactos digitais se encontram na sua continuidade histórica, referindo-se ao contexto editorial, apresentamos com este capítulo como esta investigação se enquadra em temáticas actuais pertinentes no mundo contemporâneo.

A partir deste suporte histórico, é possível agora aprofundar as temáticas abordadas neste projecto, relacionando os novos media com os media tradicionais no que diz respeito às estruturas narrativas e à sua caracterização multimédia, questões abordadas no capítulo III, *Enquadramento. Media e Dimensão Narrativa*.

CAPÍTULO III: ENQUADRAMENTO. *MEDIA* E DIMENSÃO NARRATIVA

“A partir do século XV e durante cerca de cinco séculos, a cultura ocidental foi dominada pelas práticas do impresso. O livro, que se confundiu paulatinamente com o «livro tipográfico», foi conquistando uma enorme autoridade, reflectindo e condicionando as formas de raciocínio, estabelecendo cânones para o conhecimento e assumindo-se como objecto simbólico por excelência.” (FURTADO, 2007)

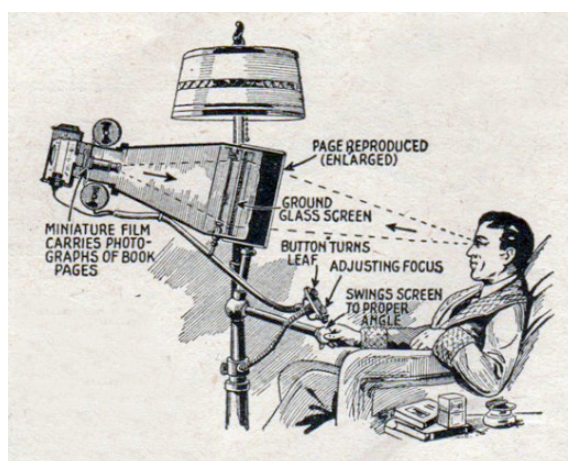


figura 17. *The Book Reader of the Future*, revista “Everyday Science and Mechanics”, Abril de 1935

3.1 Contexto

Durante décadas, o termo *media*, plural de *medium* tem sido associado a diferentes meios de comunicação, a instituições e organizações especializadas como a imprensa, fotografia, publicidade, cinema, radiodifusão, edição, assim como aos seus produtos materiais e culturais. *Novos media* surge como um conceito inclusivo, referente a mudanças tecnológicas, evitando, em detrimento da sua generalidade, as reduções de algumas das suas alternativas (*digital*, *media electrónicos*, *media interactivos*). Apesar de abstracto, este conceito denota ampla ressonância cultural, ao qual se associa uma mudança fundamental de paradigmas, de espectador para utilizador e de consumidor para produtor (LISTER, DOVEY, GIDDINGS, GRANT, & KELLY, 2009). *Novos media* refere-se, assim, a uma compilação de objectos, com referenciais económicos, sociais, culturais, políticos, filosóficos e tecnológicos. Neste contexto, os tablets digitais surgem como mais uma forma de mediação que representa um novo modelo de comunicação. Tendo em conta o impacto destes artefactos no mundo editorial contemporâneo, importa aqui perceber quais as principais características dos *novos media* e a sua relação com os media tradicionais.

3.2 Novos media e media tradicionais. Uma relação cíclica

O desenvolvimento do computador tornou-se em algo absolutamente necessário ao funcionamento da sociedade moderna, definindo-se como ferramenta de trabalho ou meio de entretenimento. No mundo contemporâneo fazem parte do quotidiano, como qualquer outro objecto de consumo. Os chamados *media interactivos* surgem com a convergência das tecnologias de computação, video e audio no mesmo ambiente digital, no final do século XX. Interactividade é um termo recente, mas o seu princípio não, já que é possível encontrar estruturas interactivas que remontam a períodos anteriores ao século passado, o que surge, por exemplo, no século XV com o livro. A organização por capítulos que começa a ser explorada no início da história do livro em dicionários e enciclopédias, surge como o primórdio do input do utilizador – interactividade – num tipo de organização não-linear, semelhante à que define a lógica do hipertexto, integral ao ambiente da internet (FRIEDMANN, 2010). As diferenças que separam um objecto narrativo mediado pelos media tradicionais e um suportado pelos novos media, são várias, mas a dimensão da interactividade está no âmago da sua definição. Lev Manovich²² refere-se a esta questão como o mito da interactividade: “denominar os media computacionais como interactivos é insignificante – significa simplesmente declarar o facto mais básico sobre os computadores” (MANOVICH, 2001), já que os formatos digitais permitem ao utilizador a manipulação em tempo real da informação que apresentam. Interactividade define-se, assim, como um processo cíclico entre dois ou mais agentes activos. No caso da relação homem-máquina, “assenta na estimulação de acção do sujeito utilizador sobre o artefacto para que este se torne significativo. A acção do utilizador é assim o ponto de energia que faz girar a arte interactiva” (ZAGALO, 2009).

Para melhor perceber o impacto e a relação dos novos media com a cultura existente Bolter e Grusin²³ definem o processo de *Remediation* no qual referem que “os novos media repetem o comportamento dos seus antecessores, apresentando-se como versões melhoradas de outros media” (BOLTER & GRUSIN, 2000). À medida que os novos media desafiam os paradigmas existentes, os media tradicionais procuram reafirmar a sua identidade, recorrendo, frequentemente, à idade enquanto significante cultural e simbólico. No mundo editorial, os defensores do livro fazem-se valer do seu legado histórico para proclamar um status especial. Segundo a lógica de Bolter e Grusin, nenhum media opera em isolamento cultural, relacionando-se, por oposição, com os media existentes. Este conceito permite-nos perceber a ligação e co-existência entre media tradicionais e novos media, atribuindo-lhes uma relação cíclica, e não linear, num ciclo perpétuo, que não progride necessariamente numa conclusão finita. “*Remediation* expressa um processo através do qual, não apenas os novos media mas também os media tradicionais, se reciclam, redireccionando-se” (GÖKÇEK, 2011). Trata-se, de facto, de uma relação de dependência que reforça a identidade de cada media e o seu significado cultural.

²² Lev Manovich desenvolve trabalho em suportes computacionais enquanto artista, animador, designer e programador. Autor de diversos livros, fundou o laboratório *Software Studies Initiative*. Lecciona no CUNY Graduate Center (City University of New York).

²³ Jay David Bolter dirige o *Center for New Media Research and Education*, na School of Literature, Communication, and Culture, Georgia Tech University. Richard Grusin lecciona na Wayne State University.

Esta ideia surge reforçada por Henry Jenkins²⁴ que, através do conceito de *convergência* demonstra como os media tradicionais são forçados a coexistir com os media emergentes. Jenkins recorre a Lisa Gitelman, que define *medium* como a tecnologia que possibilita a comunicação e práticas culturais, designando *media* como sistemas culturais (JENKINS, 2008). Numa era de transição entre diferentes media e de direcções incertas, Jenkins afirma: “a história mostra-nos como os media tradicionais nunca desaparecem”. O autor designa por *convergência* a forma como os conteúdos fluem através de múltiplas plataformas, a cooperação entre diferentes indústrias e o comportamento migratório das audiências. *Convergência* implica a reconfiguração de suposições antigas, envolve mudanças na forma como os conteúdos são produzidos e consumidos, descrevendo mudanças tecnológicas, industriais, culturais e sociais. Jenkins cita *Ser Digital* de Nicholas Negroponte, e sobre como a retórica relativa à revolução digital implicaria uma mudança explícita na prevalência dos novos media sobre os media tradicionais. Compara o paradigma da revolução digital, que presumia a substituição dos media tradicionais, com o paradigma da convergência, que assume que ambos os media irão interagir de forma cada vez mais complexa. “Os media tradicionais não são deslocados, mas as suas funções e status são transformadas pelas novas tecnologias.” (JENKINS, 2008)

Estes processos culturais e tecnológicos, a introdução de novos artefactos, originam igualmente uma transformação dos conteúdos. No livro impresso, apesar da possível aleatoriedade de consulta, os limites são sempre fixados pelas três dimensões físicas, o que não acontece no suporte digital. Apesar de ambos os suportes se constituírem como objectos interactivos, as suas características de interacção são distintas e deverão ser apropriadas ao contexto (SMITH, 2007). O ambiente virtual poderá suportar conteúdos narrativos, mas será sempre um espaço interactivo. Neste contexto, Charlie Gere²⁵ refere como o processo de digitalização de livros iniciado pela Google tornando-os disponíveis online poderá alterar a relação dos leitores com o suporte impresso. “Não será apenas uma forma mais conveniente de utilização dos livros, mas que mudará a nossa percepção do livro e seus conteúdos.” (GERE, 2008)

3.3 Estruturas narrativas e a dimensão multimédia

Com o despontar do cinema e da animação surge um novo medium visual, que, com os seus derivados tecnológicos contemporâneos, levaram a uma revolução dos meios de comunicação, “trazendo a imagem para o centro da comunicação e desafiando o domínio da escrita” (FURTADO, 2007). Sendo o ambiente digital, por natureza, interactivo, as narrativas veiculadas através dos suportes digitais definem-se da mesma forma, o que nos leva a equacionar os conceitos de narrativa linear e não-linear.

²⁴ Autor de várias publicações sobre media e cultura, Henry Jenkins lecciona na University of Southern California. Foi também director do *MIT Comparative Media Studies Program*.

²⁵ Autor do livro *Digital Culture*, Charlie Gere lecciona no Lancaster Institute for the Contemporary Arts.

As narrativas não-lineares tiveram um rápido desenvolvimento com o advento dos videojogos, uma dimensão que coloca os utilizadores como parte integrante das histórias (FRIEDMANN, 2010). Na era do cinema digital, discutem-se as potencialidades das narrativas interactivas. No entanto, alguns autores apontam para o chamado “paradoxo narrativo” que estas possibilidades introduzem: “quanto menos controlo o autor tem sobre a narrativa, menos esta parece tornar-se interessante para o receptor” (ZAGALO, 2009), um conflito entre as estruturas narrativas lineares e a liberdade de interacção sobre o ambiente digital. Alguns autores comparam a não-linearidade e a interactividade que as tecnologias possibilitaram, com o funcionamento do cérebro humano. Anthony Friedmann²⁶ refere como o cérebro processa os diferentes tipos de impressões visuais, sensoriais, auditivas e do tacto em diferentes pontos, e como as memórias e a consciência coexistem através de um acesso aleatório. Friedmann afirma que apesar da nossa imaginação funcionar de modo não-linear, nem sempre tivemos à disposição os recursos e ferramentas para as tornar interactivas. Todo o processo de educação foi construído a partir de uma base linguística que nos leva a pensar, ler e escrever sempre no mesmo sentido (FRIEDMANN, 2010). Esta formatação deixa de estar presente nas imagens, gráficos, animações, possíveis de leitura em múltiplos sentidos. Se nos enredos a sequência é crítica, nos media interactivos deixa de existir essa relação. No campo da multimédia, a possibilidade de incorporação de som surge ainda com uma função totalmente diferente da da visão. Apesar do som poder estar em harmonia com a representação visual, a informação transmitida é diferente da veiculada através do meio visual, comunicando qualidades emocionais, ricas em conotações. (“Multisensory and multimedia. Interview with bill gaver,” 2007)

Quando passamos ao campo do livro, o termo *multimédia*, apesar de relativamente recente, existe na sua definição – transmissão de informação através de dois ou mais media distintos – desde o início da literacia, manifestando-se nos livros ilustrados pela presença simultânea de texto e imagem. Maria Nikolajeva²⁷ afirma que, neste sentido, os livros se aproximam do teatro ou cinema, em que o significado global é construído pelo leitor/observador, através da interacção entre as duas formas de comunicação, (apesar de, ao contrário do cinema ou teatro, o livro não ter uma duração pré-estabelecida) (NIKOLAJEVA, 2005). Os autores que aproximam o álbum ilustrado do cinema e da televisão, definem-no como uma arte multimodal, integrando a dimensão espacial da composição e a dimensão temporal do ritmo narrativo (RAMOS, 2010). *Intermediality* surge como um conceito relativamente recente, uma área de investigação aplicada a expressões artísticas que combinam formas verbais e visuais, como o cinema. Recentemente, este conceito tem também sido aplicado nos estudos dos álbuns ilustrados (NIKOLAJEVA, 2008).

²⁶ Anthony Friedmann escreve, dirige e produz filmes e conteúdos de entretenimento, sendo ainda consultor na área dos media digitais móveis.

²⁷ Professora na University of Cambridge, Maria Nikolajeva dirige projectos de investigação na área da literatura infantil, tendo recebido o *International Brothers Grimm Award for Lifetime Achievement in Children's Literature Research*.

É comum a adaptação de obras literárias a outros tipos de expressões artísticas, um processo denominado de *transmediation* (NIKOLAJEVA, 2005), termo que enfatiza o cruzamento entre diferentes media. Alguns dos exemplos mais antigos de *transmediation* em literatura infantil envolvem versões teatrais de livros; outros tipos incluem a passagem a musicais, óperas, ballet, filmes, séries de televisão ou jogos de computador. Neste tipo de processo os conteúdos narrativos são adaptados formalmente a cada medium. A questão da adaptação ao medium surge particularmente reforçada com a introdução dos formatos digitais, dadas as suas características interactivas.

Os primeiros álbuns ilustrados em formato digital surgem no final da década de 1980, através do CD-ROM. A Brøderbund, empresa norte-americana editora de software interactivo, publica vários livros neste formato, uma colecção denominada de *Living Books*, à qual a editora Random House se associa mais tarde. A obsolescência do software dada a rápida evolução tecnológica, fez com que este tipo de produto não tivesse uma expansão significativa, que decaí, tal como o CD-ROM, face à emergência da internet. Conteúdos semelhantes passam a ser colocados online, em websites (PINTO, ZAGALO, & COQUET, 2012). A colecção *Living Books* foi um dos produtos com maior sucesso neste segmento. Recentemente, a revista *Publishers Weekly* noticia o retorno desta colecção no formato de apps para iPad, com mais conteúdos interactivos, audio e video.

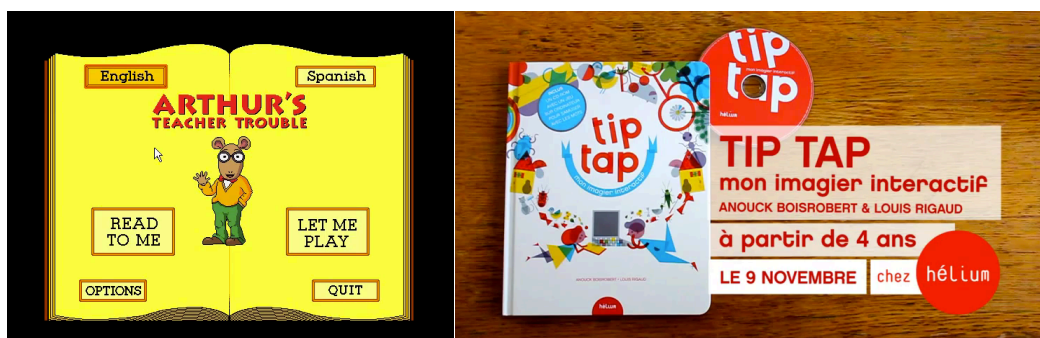


figura 18. *Arthur's Teacher Trouble* (1993), um dos livros em formato de CD-ROM da colecção *Living Books* da Brøderbund

figura 19. *Tip tap, mon imagier interactif* (2011), projecto da editora Hélium, livro-jogo com CD-ROM

“O novo livro de que aqui falamos é então, à partida, uma obra digital, desmaterializada, interactiva e capaz de fazer uso de outros media que não apenas o texto.” (ZAGALO, 2011) Apesar dos conteúdos digitais continuarem a privilegiar a narrativa, as possibilidades interactivas destes formatos permitem a criação de novas formas de comunicação e expressão visual, na qual a participação do receptor se assume como ponto fundamental. Um prolongamento natural do jogo e recreação, necessidades humanas e suportes de aprendizagem.

3.4 A edição em formato digital

O protagonismo crescente de tablets e e-readers no mercado editorial, enquanto alternativa de leitura aos suportes tradicionais, é simultaneamente acompanhado de algum cepticismo da parte do público no que diz respeito à eficácia de leitura. Um dos primeiros estudos mundiais a avaliar esta questão, *Different reading devices, different modes of reading? A pioneer study on reading devices vs. paper*, foi conduzido pelo Media Convergence Research Unit da Johannes Gutenberg University Mainz, que analisou o impacto real da leitura em diferentes suportes, tendo como objectivo avaliar as possíveis razões para o referido cepticismo.

Esta investigação analisou as diferenças de leitura em media distintos – e-reader, tablet, papel – através da avaliação do comportamento físico e processos neurais, medindo movimentos oculares e actividade cerebral, compreensão de leitura, memória e preferências pessoais dos participantes. Este estudo, partindo de dados científicos, dissipa o equívoco de que a leitura em ecrã possua efeitos negativos. De facto, as conclusões do estudo apontam para uma contradição entre os dados científicos e as reacções subjectivas dos participantes, já que estes afirmariam a preferência da leitura em papel. Os resultados obtidos permitem afirmar que a leitura em tablet possui vantagens não perceptíveis de forma consciente, como a maior facilidade de processamento de informação. Por outro lado, *How Tablets Are Shaping the Future of Reading* (2011, EUA) uma pesquisa de James McQuivey para a MAP – The Association of Magazine Media, aponta para uma redução de 25% da leitura de livros em suporte tradicional nos utilizadores de tablets, colocando a leitura de livros digitais no top 10 de actividades praticadas nestes suportes, precedida da consulta de email, navegação na internet, jogos, visualização de vídeos e imagens.

A contemporaneidade deste tema suscita uma rápida profusão de artigos de fácil acesso e consulta, muitos baseados em estudos junto de profissionais, outros meramente opinativos e pouco consistentes, baseados em considerações pessoais. *Publishers' love affair with apps is over* (GREENFIELD, 2012) publicado em Janeiro de 2012, descreve os resultados de uma pesquisa apresentada na conferência *Digital Book World*, na qual se refere que apenas 15% dos editores norte-americanos consideram as aplicações e os livros digitais como importantes fontes de receita, contra os 34% verificados no ano anterior. Na sequência deste artigo, *The book app is dead. Again* (MISSINGHAM, 2012) faz uma interpretação do mesmo estudo referindo como o marketing dos conteúdos digitais deverá ser diferenciado do do livro tradicional, estrutura à qual as editoras são alheias. O autor deste artigo não considera as apps como livros mas aproxima-as dos videojogos, cujo ciclo de vida contínuo as torna passíveis de sofrer alterações e upgrades periódicos. A estrutura de marketing regular que este tipo de produto exige não se enquadra na estrutura convencional das editoras. Importa também referir que muitas das aplicações de maior sucesso são publicadas não por editoras convencionais, mas por *start-ups*, empresas inovadoras que aliam profissionais de diversas áreas para a concepção e produção de novos conteúdos digitais – caso de Moonbot Studios, criadores da animação e app *The Fantastic Flying Books Of Morris Lessmore*; e-Toiles éditions, cuja primeira

obra foi *In My Dream*, vencedora do primeiro BolognaRagazzi Digital Award; ou a equipa de *Timbuktu*, que criou a primeira revista digital juvenil.

Reduzindo a temática ao campo desta investigação, a ilustração em suporte digital, novas problemáticas surgem, que questionam o seu futuro e a forma como esta prática artística se deverá adaptar a estes dispositivos. A *ICON 6 Illustration Conference*, é uma conferência que se realiza anualmente nos Estados Unidos, assumindo-se como uma plataforma destinada a promover o diálogo e a discussão em torno da ilustração e dos desafios que a actividade vai enfrentado ao longo do tempo. Na edição de 2011, foram discutidas questões relacionadas com o futuro da ilustração nas plataformas digitais, numa cada vez maior aproximação às possibilidades da imagem animada. Na sequência do painel *The Future of Publishing: The Great Transformation* várias questões emergem, desde a necessidade de domínio de técnicas de animação ou a sua recusa; a possibilidade das empresas empregarem animadores para dar resposta à interactividade dos suportes; ou das oportunidades de trabalho e de desenvolvimento criativo que as novas tecnologias possibilitam (DOOLEY, 2010a). David Saylor, director criativo da editora Scholastic, rejeita que a animação se torne no único recurso para a ilustração no suporte digital: “seria o mesmo que afirmar que a fotografia seria o futuro da pintura (quando aquela surgiu), ou o cinema o futuro da fotografia”. Para David Saylor, a simples animação não enriquece uma ilustração, podendo mesmo empobrecer-la com movimento gratuito, tornando-a numa experiência passiva. Por outro lado, face às crescentes competências técnicas e suportes que o ilustrador deverá dominar, surge mesmo a hipótese de redefinição do estatuto da profissão. Jim Heimann editor da Taschen America propunha um novo título: já não faz sentido a denominação de “ilustrador”, mas sim de “artista visual”, já que o trabalho em ilustração se estende a diferentes áreas e suportes (DOOLEY, 2010b).

3.5 O tablet iPad e a experiência de utilizador

O desenvolvimento de uma aplicação implica o conhecimento aprofundado das possibilidades tecnológicas dos suportes, no caso, o tablet iPad, tendo em conta a experiência do utilizador. Os dispositivos baseados no sistema operativo iOS partilham características comuns, que determinam a experiência de utilização. Este sistema operativo permite desenvolver dois tipos de software: conteúdo web e iOS apps. As iOS apps são aplicações desenvolvidas através de iOS SDK, semelhantes às aplicações existentes como *Photos*, *Calendar*, ou *Mail*. São aplicações nativas que tiram partido dos recursos do ambiente iOS. Segundo o *iOS Human Interface Guidelines*, os utilizadores de iPad valorizam as aplicações desenhadas especificamente para o dispositivo, que tem no ecrã multi-toque a sua principal qualidade, respondendo a gestos e não a cliques. Esta característica resulta num sentido de ligação imediata do utilizador ao dispositivo. Os utilizadores valorizam as aplicações que utilizam de forma consistente os gestos comuns

de interacção: *tap*; *drag*; *flick*; *swipe*; *double tap*; *pinch*; *touch and hold*; *shake*. Pretende-se valorizar a utilização intuitiva e a facilidade de interacção.

O *iOS Human Interface Guidelines* aponta para a importância de alguns princípios gerais de usabilidade baseados não nas capacidades do dispositivo, mas no comportamento dos usuários: a consistência e integridade estética, a directa manipulação, o feedback, as metáforas e o controlo do utilizador. A integridade estética diz respeito não à qualidade visual de uma aplicação, mas à forma como a aparência se integra com a sua função, construindo uma mensagem unitária quando ao seu propósito e objectivo; a consistência é determinante para que os utilizadores reconheçam gestos standard de interacção; a manipulação directa permite que o utilizador compreenda directamente os resultados das suas acções, já que deixa de existir um objecto intermediário (como o cursor); por isso, o feedback é fundamental para assegurar ao utilizador que o processo está a decorrer, devendo ser imediato, e veiculado, por exemplo, através de som ou de uma animação rápida e subtil; as metáforas permitem o reconhecimento de objectos e acções virtuais, associando-os à sua forma no mundo físico, como os controlos de música ou a organização de documentos em pastas; por último, o controlo de utilizador indica que deverá ser este e não as aplicações a iniciar e controlar as acções. Mesmo que uma app sugira um determinado caminho ou acção, deve existir um equilíbrio correcto entre a sugestão e o controlo.

A estratégia de design de uma aplicação deve iniciar-se com uma clara definição conceptual, de objectivos e do público a que se dirige, tendo em vista a definição de um produto coerente. Uma frase – *statement* – poderá ajudar a definir de forma mais concisa a identidade de uma aplicação. Esta deverá, acima de tudo, respeitar o público a que se dirige. Quanto à formalização do objecto, como referido, o público tende a valorizar os produtos que dão continuidade aos standards de gestos, usabilidade e controlos do sistema operativo iOS, sendo expectável o comportamento comum. Recorrendo aos standards comuns de usabilidade, a atenção ao conteúdo não tem de competir com uma aprendizagem de utilização.

As aplicações tendem a utilizar uma única janela que preenche todo o ecrã. Ao visualizar os conteúdos, a leitura é processada da parte superior para a inferior, o que significa que a informação mais relevante deverá ser colocada no topo, onde se torna mais visível, e a informação secundária na base. A função principal da aplicação deve ser aparente, imediata, e reconhecível rapidamente. Quando há necessidade de escolhas, estas devem ser facilitadas. Os botões deverão respeitar um nível confortável de utilização. O *iOS Human Interface Guidelines* recomenda as dimensões mínimas de 44 x 44 pontos e algum afastamento entre botões de forma a não comprometer o funcionamento.

O iPad possui um giroscópio integrado que permite adaptar os conteúdos a diferentes orientações. Apesar da maioria das aplicações explorar esta característica, é possível manter os conteúdos apenas numa orientação, horizontal ou vertical, dependendo dos seus objectivos. A configuração do iPad leva a que não se associe uma orientação correcta por defeito, devendo ser encorajada a interacção a partir de qualquer lado do dispositivo. Os tablets são essencialmente dispositivos pessoais, mas que

encorajam a colaboração e partilha entre utilizadores. As aplicações podem, assim, promover estas características, partilhando informação, ou permitindo, no caso dos jogos, a utilização simultânea por mais do que um utilizador. A animação constitui um recurso de comunicação, que pode ser utilizada para realçar o realismo de uma aplicação, sendo mais importante a precisão do movimento do que a sua aparência realista. Não deve, no entanto, ser gratuita ou prejudicar a experiência imersiva, distraindo o utilizador. O som constitui outro recurso adicional, utilizado também para realçar características, funções ou acções.

Todas as aplicações necessitam de ícones, que devem corresponder a critérios específicos de modo a não comprometer a sua utilização pelo sistema iOS, em versões para visualização em iPad, iPhone e iPod, correspondendo a cada um uma resolução específica. Tratam-se dos ícones da aplicação, do ícone da App Store, da imagem inicial – *launch image* – (entre outras, extras, dependendo da aplicação). O ícone não deve ser encarado como um elemento meramente decorativo, mas sim comunicativo, criador de uma identidade. Por último, de forma a avaliar a qualidade de uma aplicação, deverão ser efectuados testes de utilização. No início do desenvolvimento do design da aplicação, poderão mesmo ser feitas avaliações de modelos em papel, no que diz respeito a estudos de enquadramento das principais vistas de ecrã e sua relação com os controlos. Os protótipos de teste já no dispositivo não necessitam de conter toda a informação da aplicação, mas devem possibilitar um contexto que se aproxime o mais possível da experiência real. O objectivo será perceber se os utilizadores identificam claramente as funções dos vários elementos da aplicação, avaliar o seu funcionamento e complexidade.

Conclusão do capítulo

Após a revisão de literatura conduzida no capítulo anterior, essencial à contextualização das práticas e linguagens artísticas abordadas nesta investigação, o capítulo que agora se conclui teve como objectivo situar o campo de estudo numa temática mais precisa. Abordamos aqui os artefactos digitais na sua relação com o universo dos media tradicionais. As repercussões culturais da mudança de paradigma, a construção narrativa não-linear e a dimensão multimédia, constroem este capítulo. Porque o conhecimento de base tecnológica é também fundamental para a construção de artefactos de expressão digital, este capítulo conclui-se com informação relativa ao suporte tablet iPad, relativamente a princípios gerais de usabilidade, na óptica da experiência de utilizador.

Após este enquadramento, no próximo capítulo referimos as metodologias que suportam esta investigação e revisão de literatura, assim como as opções que levaram à concretização do projecto que se materializa no capítulo V.

CAPÍTULO IV: METODOLOGIAS DE INVESTIGAÇÃO

4.1. Introdução e finalidades da metodologia utilizada

Este projecto de investigação segue os procedimentos propostos pela metodologia qualitativa, que permite conduzir a prática de investigação através de diferentes áreas académicas, dada a flexibilidade e diversidade dos métodos que propõe. Este tipo de metodologia de investigação tem na representação das opiniões e perspectivas dos participantes, na atenção dada ao contexto e a conceitos emergentes de comportamentos sociais e no recurso a múltiplas fontes de dados, as suas principais características (YIN, 2011). A maioria das metodologias de investigação qualitativas seguem uma abordagem indutiva, apesar de ser possível a aplicação de uma abordagem dedutiva, por exemplo, na análise de dados.

Neste capítulo pretende-se tornar acessíveis as opções tomadas relativamente às técnicas de investigação, através da descrição e documentação de todo o processo metodológico. As questões, as hipóteses, as variáveis e categorias de observação não estão totalmente formuladas ou predeterminadas no início da pesquisa, ao contrário do que sucede na investigação quantitativa, em que as hipóteses, as variáveis e o projecto de pesquisa são sempre previamente definidos. Apesar do rigor da metodologia, pretende-se que a investigação permita espaço para a descoberta, numa mediação entre a precisão dos dados recolhidos e a auto-reflexão. O investigador não pode adoptar o papel de uma máquina ou do simples registo de eventos, já que possui uma personalidade que influencia a escolha dos problemas e métodos, e mesmo da disciplina académica em estudo. De facto, a investigação qualitativa envolve o próprio investigador constituindo-o instrumento de pesquisa primária.

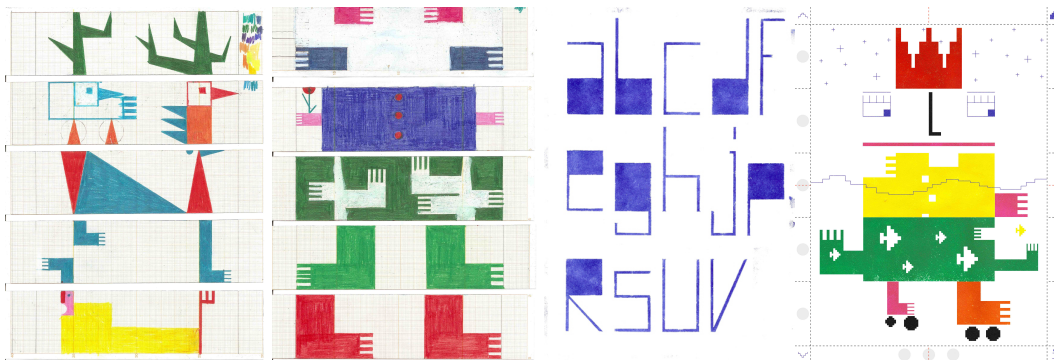
“You will be fooling yourself if you think that you bring a totally neutral or objective stance to your study.” (YIN, 2011)

4.2. Selecção de metodologia de investigação

4.2.1. Método utilizado

Embora não exista uma definição formal da prática metodológica da investigação qualitativa, esta desenvolve-se através de uma metodologia flexível que permite a sua adaptação a diferentes áreas de estudo, a partir de três princípios essenciais: o tópico de estudo; os métodos de recolha de dados; e as fontes desses mesmos dados (YIN, 2011). A investigação iniciou-se pela definição do pólo epistemológico, isto é, pela delimitação do espaço onde “a construção do objecto científico e a delimitação da problemática da investigação” se processam (LESSARD-HÉBERT, GOYETTE, & BOUTIN, 1990). Assim, estabeleceram-se como áreas de estudo as disciplinas de ilustração e animação, considerando ainda uma breve incursão pela temática dos novos media. Esta fase

desenvolve-se em torno de uma análise e revisão de literatura e do estado de arte que enquadra algum do conhecimento e investigação efectuado nas áreas de estudo, através de uma pesquisa bibliográfica temática selectiva. Quanto às técnicas de recolha de dados, dividem-se em diferentes unidades, desde a pesquisa bibliográfica temática e publicações de carácter científico; a análise documental (análise qualitativa de conteúdos – estudo de casos); entrevistas a profissionais centrados num tema específico (por entrevista oral e questionário); e a experimentação e simulação de modelos em trabalho de atelier.



figuras 20–23. projecto: experimentação de modelos em trabalho de atelier

Um estudo válido efectua uma correcta interpretação dos dados obtidos, de modo que as conclusões reflectam e representem de forma precisa o universo estudado. No entanto, a validade da investigação não se limita aos resultados encontrados, mas também à representação dos factos. A triangulação das fontes dos dados de referência permite a sua corroboração a partir de três formas distintas de verificação. A validação da investigação surge também a nível externo, no caso, com a partilha de resultados com alguns participantes no estudo, reforçando uma relação de ética e colaboração. Procedese, assim, à realização de estudos de opinião, inquéritos ou simulações, através da pré-definição de estereótipos do universo inserido no público-alvo, assim como uma avaliação do projecto feita por profissionais representativos e “competentes”. Constitui igualmente importante validação científica deste projecto a participação no 2º Congresso Internacional Arte, Ilustração e Cultura Visual, realizado em Julho na Universidade de Aveiro, para a qual foi submetido e aprovado um artigo e respectiva apresentação.

4.2.2. Vantagens e desvantagens

A investigação qualitativa permite o estudo sobre determinada matéria estando inserida nas condições do mundo real, ao contrário do que sucede na prática de laboratório com condições artificiais pré-estabelecidas. Ao privilegiar as opiniões dos participantes no estudo, permite fixar as perspectivas destes enquanto representantes de eventos reais, em oposição aos valores, ideias e significados preconcebidos pelos investigadores. Existe, assim, uma forte ligação ao contexto social e institucional natural aos participantes, que

influenciam os seus comportamentos. Na investigação qualitativa privilegia-se o contexto contemporâneo e não o estudo que incide sobre dados históricos, o que coloca esta metodologia como a mais adequada à investigação apresentada.

As desvantagens a apontar a este tipo de metodologia poderão estar na dificuldade da sua própria definição. Uma definição sucinta poderá excluir a consideração de algumas técnicas; uma definição demasiado abrangente poderá perder objectividade; a distinção dada à observação da realidade poderá torna-la numa simples descrição de eventos. No entanto, o objectivo da investigação qualitativa está na interpretação e explicação dessa mesma realidade, e não na sua descrição, o que poderá levar ao desenvolvimento de novos conceitos, valores e processos sociais. A particularidade deste método reside precisamente na possibilidade de adaptação a diferentes disciplinas e práticas projectuais, o que permite diversificar os seus métodos. As múltiplas fontes de informação permitem a triangulação e a convergência dos dados, o que garante a credibilidade e a fiabilidade das conclusões (YIN, 2011).

4.3. Desenho da investigação

Segundo Robert K. Yin, o desenho da investigação refere-se a um plano lógico, e não logístico, que permite relacionar as questões da investigação, os dados recolhidos e as estratégias de análise, contribuindo para a sua validação e precisão (YIN, 2011). Este plano não tem necessariamente de ser elaborado no início da projecto, podendo ser alvo de modificações ao longo do tempo, num processo que é próprio e pessoal de cada investigação, mas que não deve perder a integridade.

O quadro conceptual da investigação, sendo multirreferenciado, e tratando-se de um estudo exploratório, parte de uma lista de questões preliminares que marca o arranque da recolha de dados. Estas questões foram sendo revistas ao longo do processo conduzindo-o a um campo de estudo mais conciso, que reflectisse uma proposta original. Quais as diferenças entre o suporte físico e o suporte digital?; O que é/o que faz uma narrativa?; Como se relaciona a narrativa com a interactividade?; Como se relacionam conteúdos lúdicos e conteúdos narrativos?; Qual a relação possível de estabelecer entre imagem estática e imagem animada?; Qual a relação possível de estabelecer entre som e imagem?; Qual a atenção que deverá ser dada ao contexto/transversalidade cultural de uma história? — foram algumas das primeiras questões formuladas.

De que forma a animação e a interactividade se podem aplicar no conteúdo narrativo?; O suporte digital irá dar origem a uma nova definição de imagem(ns) ou à criação de novas linguagens artísticas? De que forma o storytelling digital e/ou interactivo potencia e permite desenvolver novos modos de leitura?; Quais deverão ser as competências do ilustrador no futuro? — constituem as questões finais, que definem a problemática de estudo.

A temática geral de investigação delimita à partida uma série de opções a tomar, nomeadamente no que diz respeito à forma e fontes de recolha de informação, que se pretende variada e de diferentes tipos, assim como a selecção criteriosa dos profissionais a entrevistar e dos artefactos analisados. A recolha de dados implica uma opção teórica respeitante àquilo que será observado. Este pólo técnico, “estabelece a relação entre a construção do objecto científico e o mundo dos acontecimentos. É a dimensão em que são recolhidas as informações sobre o mundo real e em que essas informações são convertidas em dados pertinentes face à problemática da investigação (De Bruyne et al., 1975, p. 191)” (LESSARD-HÉBERT et al., 1990) Uma vez que se torna impossível observar toda a realidade, um processo selectivo é inevitável na escolha de segmentos representativos. Para cada paradigma/linguagem estudados foram utilizados critérios de selecção relativos tanto às análises documentais como aos profissionais representativos – *key informants* – para os inquéritos. Desta forma, procuraram-se fontes que permitissem a recolha de dados relevantes e informativos, de forma abrangente e completa relativamente aos campos de estudo, assim como possíveis opiniões contrárias.

Durante a recolha de dados a informação foi sendo sistematicamente processada através de folhas-resumo da bibliografia consultada onde estão incluídas palavras-chave, temas, ideias e citações relevantes; fichas dos casos de estudo, onde estão igualmente incluídas palavras-chave, informações, temas e objectivos de cada objecto, assim como uma recolha de imagens documentais.

4.4. Métodos de recolha de dados

4.4.1. Casos de estudo

A observação constitui uma forma de obtenção de dados primários, já que a informação recolhida não provém de fontes secundárias (YIN, 2011). Como referido no capítulo anterior, torna-se impossível observar toda a realidade, por isso os casos de estudo seleccionados definem-se como artefactos representativos do vasto universo de aplicações disponíveis, permitindo estabelecer uma aproximação crítica à plataforma em estudo. Foram seleccionados projectos de aplicações para iPad com origem em diferentes países, de temáticas diversas, escolhidos entre produções de carácter independente e de grandes grupos económicos, alguns deles já com prémios atribuídos, reconhecendo o seu valor técnico e artístico. Foi também seleccionado um projecto de filme para computador, *BLA BLA* de Vincent Morisset, produzido pelo The National Film Board of Canada, desenvolvido a partir do conceito de animação interactiva, já que estabelece uma proximidade temática com as problemáticas em estudo a nível narrativo. O tipo de informação recolhida nos casos de estudo diz respeito essencialmente à estrutura e organização de conteúdos, tipo de construção narrativa e composição visual.

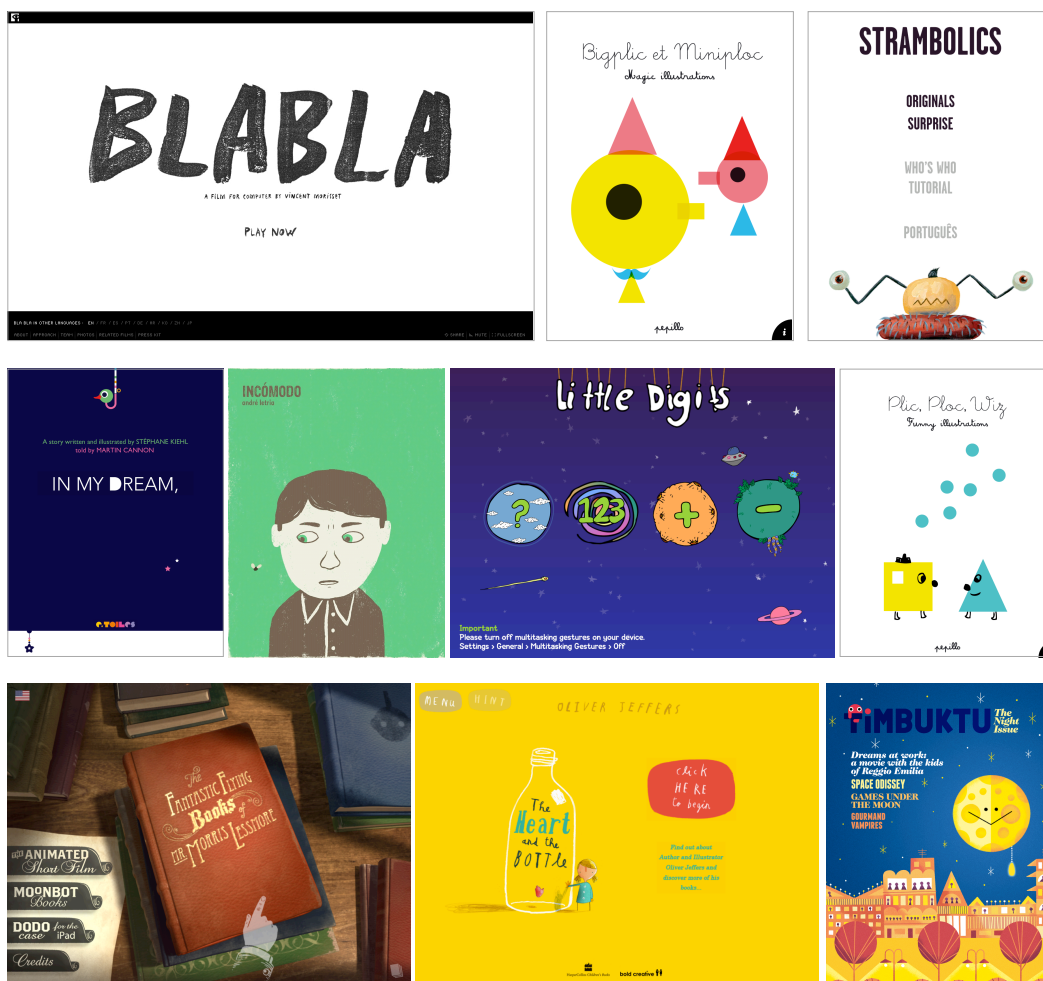


figura 24. *BLA BLA*, Vincent Morisset, The National Film Board of Canada (Canadá)

figura 25. *Bigploc et Miniploc*, Celine Vernier, Pepillo (França)

figura 26. *Estrambólicos*, Pato Lógico (Portugal);

figura 27. *In My Dream*, e-Toiles editions (França)

figura 28. *Incómodo*, Pato Lógico (Portugal)

figura 29. *Little Digits*, Cowly Owl (Inglaterra)

figura 30. *Plic, Ploc, Wiz*, Celine Vernier, Pepillo (França);

figura 31. *The Fantastic Flying Books Of Morris Lessmore*, Moonbot Studios (EUA)

figura 32. *The Heart and the Bottle for iPad*, HarperCollins Publishers (Inglaterra)

figura 33. *Timbuktu The night issue*, Elena Favilli (Itália)

4.4.2. Entrevistas

Na entrevista qualitativa o investigador elabora um quadro mental de questões, sendo que estas poderão variar de acordo com cada contexto e entrevistado. As entrevistas poderão assumir um carácter mais próximo da conversação, com o objectivo de, proporcionando o devido tempo e espaço, estimular o entrevistado a reconstruir e reflectir sobre a sua realidade e as suas experiências (YIN, 2011). Por esta razão as questões deverão ter um carácter aberto, possibilitando a forma livre das respostas.

As entrevistas efectuadas foram centradas em temáticas específicas, algumas efectuadas através de entrevista oral, e as restantes por questionário. Os critérios de selecção dos informadores foram estabelecidos privilegiando profissionais representativos – *key informants* – tendo sido abordados profissionais reconhecidos do universo da ilustração, edição e animação. André Letria, surge enquanto representante do mundo editorial, da área da ilustração e como referência já participante no paradigma tecnológico em estudo nesta investigação. Uma referência validada pelo recente convite para júri no primeiro “The BolognaRagazzi Digital Award”, da Bologna Children’s Book Fair, Itália. Margarida Noronha é responsável de edição da Kalandraka Portugal, implementada em 2002 com uma linha editorial própria, destacando-se na edição de clássicos contemporâneos e na produção original de álbuns ilustrados, num percurso singular e primordial no contexto português. Procurou-se balancear esta recolha de dados contrapondo gerações, tomando como referência Manuela Bacelar, precursora do desenvolvimento do álbum ilustrado no nosso país.

Por questionário através de email, foram entrevistados Isabel Minhós Martins, escritora e Bernardo Carvalho ilustrador, ambos editores do Planeta Tangerina, editora portuguesa reconhecida a nível internacional. O Planeta Tangerina trabalha sobretudo o formato álbum ilustrado, tendo recentemente sido distinguido com um prémio White Ravens atribuído a livros que tratam temas universais e se destacam pela qualidade literária, imagem e design. A atribuição deste selo é da responsabilidade da Internationale Jugendbibliothek, a maior biblioteca de literatura infantil e juvenil do mundo. Por último, da área da animação surge Jeanne Stern, dos Estados Unidos, colaboradora frequente com o UT Austin-Portugal Program responsável por vários cursos de animação. O seu trabalho já foi exibido em eventos como o South By Southwest (SXSW).

4.5. Análise de dados

4.5.1. Casos de estudo. Importância e consequências

*BLA BLA*²⁸, uma animação para computador da autoria de Vincent Morisset e produzido pelo The National Film Board of Canada²⁹, insere-se na secção “*interactive*” do site desta organização, uma iniciativa que pretende explorar novas formas de *storytelling* interactivo, aplicadas ao documentário, vídeo, animação ou visualização de informação. O The National Film Board of Canada recorre a este formato considerando-o como uma nova forma de arte e de entretenimento. *BLA BLA* constitui um interessante projecto experimental de animação, que recorre à metáfora da comunicação para a construção de um objecto na qual a narrativa se torna possível através da interacção do utilizador. Dividido em 6 capítulos – *Words; Sponge; Beginnings; Talk, talk; Together; Lights out* –, temas que exploram diferentes aspectos da comunicação, este projecto parte da relação

²⁸ Acedido em: <http://blabla.nfb.ca/>

²⁹ Instituição pública do Canadá, fundada em 1939, responsável pela produção e distribuição de documentários de carácter social, filmes e animação de autor, conteúdos alternativos e digitais.

intrínseca entre forma e conteúdo, consolidada numa expressão que partilha imagem, animação, palavra, som, navegação e interactividade.

Os restantes objectos analisados constituem apps para iPad. *Bigplic et Miniploc* e *Plic, Ploc, Wiz* são dois projectos da autoria da ilustradora francesa Celine Vernier, que partilham o mesmo universo: jogos de formas geométricas, através dos quais se pretende estimular a imaginação e a construção de imagens, de personagens e narrativas. De carácter lúdico, a imagem gráfica é simples e colorida, explorando o lado simbólico e abstracto da construção imagética. *Little Digits*, da Cowly Owl explora a vertente educativa, numa relação bem conseguida entre imagem e interactividade, um projecto que adequa as possibilidades multi-toque do suporte ao exercício matemático de somar e contar utilizando os dedos das mãos.

Timbuktu, a primeira revista infantil para iPad criada por Elena Favilli, agrega diversos tipos de conteúdo, de contos ilustrados a jogos e vídeos, numa estrutura que se afasta do conceito do livro físico. Os conteúdos são organizados em função de um índice de fácil acesso a partir de um botão. Com a colaboração de vários ilustradores, este torna-se um objecto extremamente interessante do ponto de vista gráfico, que não necessita de recorrer a “artifícios” para se valorizar. Animações pontuais simples bastam para o enriquecimento do conteúdo, como se verifica na capa, com a alternância das versões de imagem dia/noite, recorrendo à metáfora do candeeiro. O mesmo sucede com a inserção de conteúdo sonoro, pontual e numa fase introdutória.



figuras 34–37. capturas de imagem em iPad da aplicação *Timbuktu The night issue*

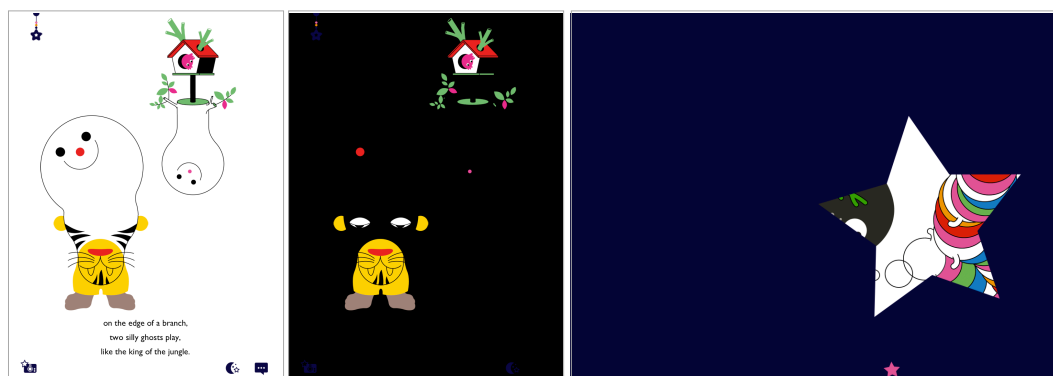
Os projectos da editora Pato Lógico de André Letria, *Incómodo* e *Estrambólicos*, apesar de partirem dos seus referentes físicos, conseguem afastar-se destes propondo novas formas de expressão para o livro em formato digital. Existe uma reflexão sobre a passagem do objecto físico ao objecto digital, cuja estrutura se adapta tendo em conta as características interactivas do seu suporte. Também aqui a animação e o som apenas se introduzem numa relação intrínseca com a interacção e a construção narrativa.

Uma estrutura próxima da de *Estrambólicos* é explorada por *In My Dream* da e-Toiles editions, primeiro projecto desta editora de conteúdos digitais, vencedora do primeiro BolognaRagazzi Digital Award. Um projecto de grande valor artístico, no qual toda a estrutura e composição visual se desenvolvem em torno da temática do sonho e da noite. Da imagem-cortina inicial que se abre para a entrada na aplicação; à leitura audio

acompanhada; a versão nocturna de cada ilustração que permite a descoberta de novos pormenores na imagem; e a adaptação na versão horizontal na forma de uma janela-estrela, todo este projecto se distingue pela consistência das suas características gráficas e conceptuais.



figuras 38–40. fotografia do livro original e capturas de imagem em iPad da aplicação *Estrambólicos*



figuras 41–43. capturas de imagem em iPad da aplicação *In My Dream*

The Fantastic Flying Books Of Morris Lessmore, dos Moonbot Studios e *The Heart and the Bottle for iPad* editado pela HarperCollins, são dois exemplos de aplicações desenvolvidas por empresas de maior dimensão, quando comparadas com os exemplos anteriores. Se a primeira parte da adaptação da animação homónima, a segunda adapta o livro *The Heart and the Bottle* da autoria de Oliver Jeffers, conceituado ilustrador e autor de livros infantis. Ambas as aplicações recorrem à metáfora do livro e da paginação enquanto estrutura de navegação na aplicação. Permanece, assim, a estrutura narrativa linear dos seus objectos originais, na qual são introduzidos, pontualmente, momentos associados a jogos e actividades.

Verifica-se que entre as produções de carácter independente predomina a exploração dos artefactos digitais procurando um afastamento da metáfora da paginação virtual do livro, propondo para o suporte digital, um novo tipo de objecto. Para este princípio será relevante a criação de projectos originais, sem uma versão física pré-existente que condicione a conceptualização dos objectos.

4.5.2. Entrevista a André Letria. Importância e consequências

A entrevista a André Letria ocupa um lugar de relevo nesta investigação já que o entrevistado, para além de possuir um vasto percurso profissional em ilustração, destaca-se na edição digital no contexto português, com três aplicações lançadas através da editora própria Pato Lógico. De mérito reconhecido face ao convite para júri no primeiro “The BolognaRagazzi Digital Award”, a entrevista, contextualizando o trabalho de ilustração e edição, pretendia sobretudo procurar a reflexão sobre a experiência desenvolvida no âmbito da produção digital.

Para o autor cada livro editado pela Pato Lógico terá a sua versão digital, chamando a atenção para o facto de que a adaptação não poderá ser imediata e automática. Embora exista uma consciência prévia e uma preparação dos originais para o que poderá ser a sua versão digital, trata-se de um formato que necessita de um olhar diferente. “Incómodo”, a primeira aplicação lançada pela editora, é definida pelo ilustrador como uma “brincadeira”, um pequeno divertimento, cujo processo de adaptação do original em papel, obrigou a uma reconstrução quase total. Lançado de forma gratuita assume-se como experimental, reflectindo a procura de uma aprendizagem: “não temos bem a consciência do que isto representa em termos de trabalho de qualidade.” Para além da introdução de novas questões, como a colaboração com profissionais de programação, ou mesmo as estratégias de marketing diferenciadas, uma das constatações mais relevantes surge com o facto de que no digital “a produção é contínua”. Os objectos digitais podem sofrer actualizações regulares, o que faz com que exista uma necessidade de aperfeiçoamento que não acontece nos formatos em papel. Ressalva-se ainda o facto de que o formato de edição digital obriga a um investimento que não faz sentido considerando apenas o mercado português, devendo ser pensado a nível internacional.

André Letria defende a prevalência dos conteúdos sobre a capacidade tecnológica, podendo esta mesmo ser subtil e simples do ponto de vista técnico. O ilustrador considera, no entanto, este formato estimulante: “ganhando novas linguagens e técnicas de comunicação, provavelmente também se abrirão novas linguagens artísticas”.

4.5.3. Entrevista a Margarida Noronha. Importância e consequências

A entrevista com Margarida Noronha assumiu um carácter mais informal, onde se abordaram vários tipos de questões, como os contextos português e estrangeiro da edição digital, os direitos de publicação, ou as dúvidas relativas à introdução de animação e a perda do contacto com o papel.

Margarida Noronha afirma que a Kalandraka tem acompanhado com muito interesse o que se tem produzido no mercado digital, já que, apesar de não ser uma prioridade de investimento a curto-prazo, espera um dia tirar partido deste formato. Apesar do conhecimento sobre a existência de contractos que já salvaguardam os direitos de edição digital, os principais produtos que têm surgido neste âmbito provêm de editoras

com estrutura e dimensão económica fortes, não identificando nas editoras mais especializadas preocupação especial por este formato editorial. Assumindo-se como uma editora com preocupação especial pela qualidade dos livros na sua componente física, surge a questão da perda de algo distinto na edição digital, como as configurações proporcionadas pelos cortantes, que introduzem furos, rasgos, cortes nas páginas, dependentes de um forte carácter narrativo. Por outro lado, “a ideia que circula é que já estamos quase a falar de um filme animado”.

O potencial estará nos recursos que o ebook permite, avançar de link em link, poder ampliar e ver com maior detalhe uma personagem, um rosto, um objecto. Mas com a interactividade surge também o receio pela perda da história, da sua estrutura narrativa e do objectivo do livro. E sobre a manipulação das imagens “o ilustrador irá gostar disso?” Para Margarida Noronha a realidade parece contraditória, os ebooks são longínquos por um lado, mas são uma realidade, chamando a atenção para o facto de ser necessário também um processo de acompanhamento dos pré-leitores, de uma educação para a leitura de livros electrónicos, como acontece no livro tradicional.

Na possibilidade de edição digital, a originalidade da componente didáctica, ultrapassando as questões narrativas, poderá ser um caminho. “Para que serve? Acho que é a pergunta fundamental do livro, seja em que suporte for. Vamos também fazer essa pergunta e avançar com as nossas regras, mas pensando-as de outra forma. Mas tentar de certeza fazer um produto com a qualidade que julgamos que merece.”

4.5.4. Entrevista a Manuela Bacelar. Importância e consequências

Na entrevista a Manuela Bacelar sobressai a preocupação pela qualidade dos livros, pelo respeito aos leitores e pela educação estética e cultural, independentemente dos formatos ou dos suportes em causa: “o livro (físico) está a ir pelas mesmas cores das televisões, os mesmos brilhos, e a querer-se pôr em bicos de pés para chegar à televisão (...), numa onda que é ditada quase subliminarmente pelas editoras e as suas linhas editoriais. Ora nós, comercialmente, não vamos competir com os Estados Unidos, nem com países como a China. Nós, por sermos um pequeno país europeu, devemos precisamente preservar aquilo que se chama o “livro de autor”, porque as crianças também têm direito à qualidade. É a partir daí que se desenvolve o sentido estético e sensível.”

Manuela Bacelar defende que iPad tem o seu espaço, não acreditando em ideias formadas e definições. A edição digital é mais uma porta que se abre aos ilustradores; as narrativas, sejam interactivas animadas, escritas ou desenhadas, têm de ter sempre um princípio, um meio e um fim. Quanto ao receio sobre a prevalência da animação sobre a ilustração dada a presença de um ecrã, Manuela Bacelar refere como sem ilustração não há animação, e como a banda-desenhada e os livros ilustrados coexistem apesar dessa realidade. Partindo do princípio que há boas e más escolas e bons e maus professores, haverá sempre bons e maus livros e bons e maus leitores. Perceber o papel da ilustração nos suportes digitais passa pela escola, pelo nível cultural que se vai adquirindo. “E é a partir da cultura que nasce a estética e a partir dela que nasce a ética.”

4.5.5. Entrevista a Isabel Minhós Martins. Importância e consequências

Isabel Minhós Martins reconhece que os ebooks irão alterar o mercado como o conhecemos, principalmente no que diz respeito às fronteiras, até agora coincidentes com as fronteiras dos países. Sem delimitações geográficas, a edição digital poderá ser assegurada pelas editoras que representam os autores, “um mercado desenhado para a escala global, o que fará “abrir” clareiras nas livrarias e trará novas oportunidades para projectos de carácter mais local”.

No caso dos álbuns ilustrados, a escritora refere que a experiência de leitura é tão diferente de um iPad para um álbum em papel que estes últimos deverão continuar a ter o seu lugar no mercado. A edição digital surge, assim, com “um novo espaço, para um novo objecto que estará entre o jogo e o livro”. Associa os formatos digitais a uma nova “layer” do mercado do entretenimento, que se junta aos livros, cinema, televisão, videojogos, espectáculos, etc. No caso do Planeta Tangerina Isabel Minhós Martins crê que a edição digital será um potenciador e não um concorrente, complementar a outros produtos.

Quanto ao carácter interactivo, refere-se como a leitura em iPad é mais participada a nível táctil, atribuindo aos livros uma experiência de leitura mais imersiva: “não se vê a árvore a abanar com o vento, mas o leitor sabe que ela abana. E, dentro da sua cabeça, o vento faz as folhas abanar de uma determinada maneira. Uma maneira única que resulta de um trabalho de cada um e que conjuga memórias e ligações entre imagens que trazemos dentro de nós. Muito mais interessante, não?”

4.5.6. Entrevista a Jeanne Stern. Importância e consequências

A entrevista efectuada, via email, a Jeanne Stern foca-se sobretudo numa reflexão em torno dos conceitos de imagem fixa e imagem animada e de animação interactiva. Apesar de ainda não ter trabalho desenvolvido nesta área, Jeanne reconhece que se trata de uma área em crescimento à qual terá certamente de se adaptar.

Abordando a relação entre ilustração e animação, para Jeanne a linguagem das duas encontra-se num processo de diluição: “There is no real meaning in these words. If I make a video that is a series of still images, is it animated? Does it have to create the illusion of motion to be animation? What if it sort of looks like motion, then is it animated?” Segundo Jeanne Stern a separação entre imagem fixa e animada sempre foi difusa, que exemplifica recorrendo ao flip book: “Is it a moving image or a series of still images?” No still de uma animação existe movimento implícito, enquanto que a animação é movimento. O seu significado deriva do contexto.

Apesar dos significados difusos, Jeanne Stern reconhece que o uso e definição de uma linguagem comum se revela útil. Neste sentido, definiria a imagem em movimento como animação, e às imagens estáticas mas com as quais se pode interagir, chamaria de animação ou ilustração interactiva. Neste caso, a diferença em relação à primeira está na proximidade ao jogo, sendo o utilizador responsável pela criação da sua própria

experiência. Mas mais uma vez, surge uma questão: a interactividade física não significa necessariamente um maior nível de interacção com o observador do que na animação tradicional. “All good art should require an effort from the viewer, there should be space left open for the viewer to put oneself and one’s experiences into the art (using one’s mind).”

Conclusão do capítulo

O capítulo que aqui se conclui constitui uma das fases mais importantes do relatório deste projecto de investigação, já que representa as opções metodológicas que sustentam e validam cientificamente este projecto. Recorremos, assim, às metodologias da investigação qualitativa, que privilegia o estudo sobre contextos contemporâneos, a opção considerada como mais adequada a esta investigação. A definição do pólo metodológico, estabelecendo-se como áreas de estudo as disciplinas de ilustração e animação, recorrendo ainda a um enquadramento relativo aos media digitais, delimita a problemática da investigação.

Pretende-se que a metodologia adoptada, apesar do rigor com que são estabelecidas as técnicas de recolha de dados, permita espaço à descoberta e interpretação, garantida tanto pela consideração das perspectivas pessoais dos entrevistados como pela análise crítica dos casos de estudo. A triangulação dos métodos de recolha de dados garante que a análise e interpretação não se limita a um tipo de observação, sendo incluídas informações de cariz teórico, de opinião, de contextualização histórica e artefactos reais. Destaca-se a importância dos dados obtidos através de entrevistas, nas quais se distingue André Letria, pela experiência já adquirida no desenvolvimento de produção digital, permitindo estabelecer uma relação directa com este projecto de investigação.

O próximo capítulo representa a sistematização de uma das metodologias de investigação, a prática de atelier, do qual resulta a concretização do projecto. Assim, apresentamos no capítulo V o projecto prático desenvolvido neste estudo.

CAPÍTULO V: PROJECTO *LOOP STORIES*

5.1 Contexto

A teoria *Radical Change* reconhece, a partir da década de 90 do século XX, o impacto do mundo digital no contexto editorial infantil, que introduz mudanças de forma, dinâmicas não-lineares, múltiplos layers de significados e variação de perspectivas (DRESANG, 2008). Neste contexto digital, o surgimento dos tablets e e-readers, integra uma outra transformação fundamental, um novo medium. Porque partimos da referência do álbum ilustrado, falamos, essencialmente, de tablets digitais multi-toque, que privilegiam a comunicação através da imagem.

Verificamos, com o enquadramento histórico, que o álbum ilustrado se desenvolve de acordo com os contextos culturais e tecnológicos. Como refere Barbara Keifer³⁰ “a interação estética entre imagem e ideia tem vindo a transformar-se formalmente, da parede da caverna ao papiro, do manuscrito ilustrado ao livro impresso.” (KIEFER, 2008). A história da animação é expressiva na demonstração da relação intrínseca entre técnica e estética, ressaltando o facto de que o desenvolvimento da técnica “não implica o aparecimento automático da arte”. O aparecimento de novos media, não conduz ao imediato desaparecimento dos media que lhes antecedem, mas, nascendo deste referente, contribuem para uma reafirmação tanto do seu posicionamento tecnológico como comercial. Este princípio supõe que o aparecimento dos tablets e e-readers não levarão necessariamente à “morte do livro”, mas sim à sua reconfiguração, reforçando a sua identidade.

Na adaptação ou criação de conteúdos editoriais exclusivos em suporte digital, o carácter narrativo continua a assumir-se como um ponto de partida fundamental, como referem em entrevista André Letria e Margarida Noronha. Para Isabel Minhós Martins com este formato surge “um novo espaço, para um novo objecto que estará entre o jogo e o livro”. Alguns dos casos de estudo reflectem este princípio, apresentando uma estrutura na qual a interactividade se relaciona intrinsecamente com a narrativa. Por outro lado, muitas aplicações existentes no mercado simulam uma paginação virtual que não se coaduna com o formato digital, remetendo-nos a uma afirmação de Gillian Crampton Smith: “Quando o cinema surgiu filmava-se através de uma câmara apontada a um palco, dividindo-se os filmes mudos por capítulos, como se fossem livros” (SMITH, 2007).

Na opinião de Robin Birtle, editor da Sakkam Press³¹, o ponto de partida para a edição infantil digital deverá estar na criação de produtos exclusivamente digitais, onde se explorem as possibilidades criativas deste suporte sem a âncora da impressão em papel (BIRTLE, 2011). Estamos perante uma estrutura diferente, que não depende da paginação nem do espaço tridimensional do livro físico. A narrativa passa a estar contida num ambiente virtual, o ecrã.

³⁰ Professora na The Ohio State University, investigadora na área dos *picturebooks* e literatura infantil.

³¹ Editora de conteúdos digitais fundada em 2011 por Robin Birtle.

5.2 Objectivos. *Poesia Visual*

“Los analfabetos del siglo XXI serán aquellos que no sepan construir narrativas con imágenes.”



Marisol Anguita³² cita o cineasta espanhol Bigas Luna no 2º Congresso Internacional Arte, Ilustração e Cultura Visual na Educação Infantil e Primária (ANGUITA, 2012).

figura 44. imagem da comunicação de Marisol Anguita

Uma percentagem elevada de toda a aprendizagem sensorial é visual. Aos 12 meses de vida, uma criança já é capaz de ler imagens com algum grau de precisão. Por exemplo, consegue identificar que a fotografia de uma maçã corresponde a uma maçã real. Aos 3 anos de idade produz já vocabulário visual, percebendo que o desenho pode ser utilizado para comunicar. Alguns investigadores acreditam igualmente que uma das operações mentais mais complexas feitas por bebés diz respeito à visualização e criação de imagens de memória (BAMFORD, 2011).

A cultura contemporânea depende cada vez mais de elementos visuais como forma primordial de comunicação imediata e universal, através de múltiplos media e formatos. Neste sentido, discute-se a emergência sobre a alfabetização visual, transversal a toda a sociedade, e crucial para a leitura de informação e a construção de conhecimento. Surge o termo *literacia visual*, que determina directamente o nível de compreensão visual e a capacidade de leitura de imagens, designando “simultaneamente uma competência e uma estratégia”, uma “estratégia de acção cultural” (GIL, 2011). Esta expressão – *literacia visual* – surge também no contexto dos livros e álbuns ilustrados, relacionando-se com a capacidade de observação e de compreensão estética das ilustrações, mais do que com a “conversão” em palavras, num sentido literal. Neste sentido, as ilustrações de um livro infantil poderão adquirir vários significados. Martin Salisbury³³ defende que as

³² Mestre em Educação Infantil, integra o grupo de investigação *Perspectiva Educativa de los Proyectos de Trabajo* do Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidade de Barcelona.

³³ Professor de ilustração e director do *Master in Children's Book Illustration* na Anglia Ruskin University Cambridge School of Art. Martin Salisbury é autor de vários livros sobre *picturebooks* e ilustração.

ilustrações desempenham um papel muito mais significativo no desenvolvimento da criança, do que constituírem-se em simples ajuda à leitura (SALISBURY, 2007). No 2º Congresso Internacional Arte, Ilustração e Cultura Visual na Educação Infantil e Primária, Eileen Adams³⁴, consultora e investigadora britânica com vasta experiência na área da educação artística, reforça este princípio na sua comunicação “The Campaign for Drawing”, equiparando a alfabetização visual à verbal e numérica (ADAMS, 2012). Para Eileen Adams a literacia visual constitui-se ferramenta igualmente crucial ao desenvolvimento das capacidades de percepção, pensamento e participação no mundo concreto dos objectos, assim como no mundo abstracto das ideias, de forma a potenciar a inventividade e a criatividade.

Partindo deste contexto, com o objectivo de explorar a capacidade de atribuição de significado às imagens desenvolvendo competências críticas de exploração, o nosso projecto explora o conceito de *imagem-história*, imagem veículo de múltiplos significados, com a qual será possível interagir para a construção de narrativas. O conceito suporta a expressão encontrada pelo autor Maurice Sendak para a definição do álbum ilustrado – *poema visual* – enquanto metáfora do objecto de estudo. *Poesia visual* constitui a possibilidade de exploração imagética que, associada à interactividade do suporte digital, se referencia num outro conceito, o Tangram, um jogo de peças geométricas, através das quais se constroem múltiplas imagens. Propõe-se, assim, um exercício de simbólica narrativa que pretende explorar a interpretação das imagens, subvertendo o sentido de leitura tradicional, remetendo tanto para a produção de imagens e narrativas virtuais como mentais.

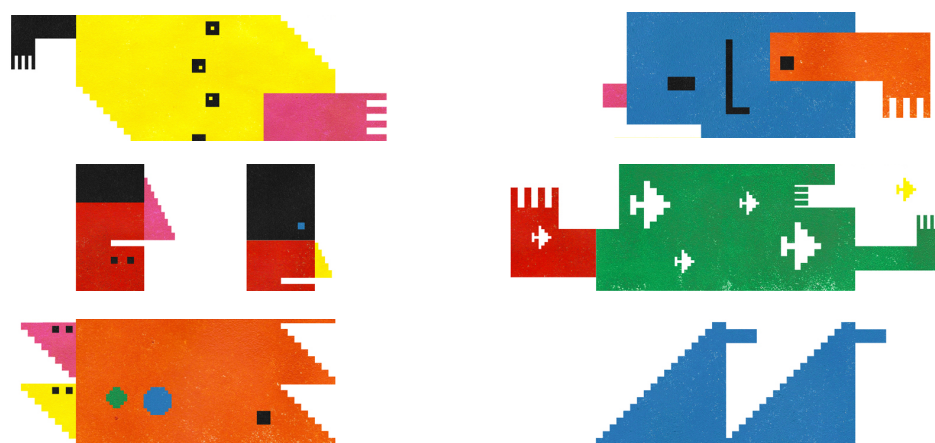


figura 45. ilustrações-peça do projecto

³⁴ Eileen Adams lidera o projecto *The Campaign for Drawing*, uma instituição que promove a prática do desenho como ferramenta de pensamento, criatividade, empenho social e cultural. Acedido em <http://www.campaignfordrawing.org>

5.3 Suporte científico. Artigos e participação em conferência

O desenvolvimento de artigos de carácter científico suporta em parte este projecto de investigação. Para além de ancorar a legitimação científica da pesquisa, este exercício assume-se simultaneamente como ponto de reflexão sobre a progressão do trabalho.

Neste sentido, foram desenvolvidos abstracts para a participação em duas conferências internacionais. *Visual Poetry. Illustration in digital publishing* intitula o artigo completo da apresentação, submetido e aceite para publicação no livro de *Abstract Proceedings 2nd International Conference Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education. Creative processes and childhood-oriented cultural discourses* ocorrido em Julho de 2012 na Universidade de Aveiro (BARBOSA & QUENTAL, 2012)³⁵. A participação enquadrou-se no tema *Illustration and visual culture: Technology and Technologies (Ilustração e cultura visual: Tecnologia e Tecnologias)*, relativo à influência que os materiais, técnicas, processos e tecnologias exercem sobre a construção da cultura visual. Decorrente de uma primeira fase da investigação, este artigo dedicou-se a uma sistematização do estado de arte desenvolvido até então. *Social, cultural and technological influences in children's books, Animation, the art of the interval* e *Between new and old media*, constituem as três primeiras partes do texto, que estabelecem as bases históricas e teóricas para o desenvolvimento do projecto. Com a última parte do artigo, *Loop. iPad app*, procedeu-se já a uma breve introdução sobre o conceito e intenções de projecto, citando algumas das expressões mais relevantes do processo de entrevistas, apresentando-se também as ilustrações referentes ao desenvolvimento do protótipo da aplicação.

Consolidada, assim, a primeira fase desta pesquisa, redigiu-se um segundo abstract para participação na CONFIA – *1st International Conference on Illustration and Animation*³⁶, do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, organizado pelo Departamento de Design da Escola Superior de Tecnologia no âmbito do Mestrado em Ilustração e Animação. *LOOP narratives. An interactive approach to storytelling*, foca-se agora nas questões que a edição digital coloca às estruturas narrativas e as implicações sobre a dimensão multimédia, abordando os antecedentes do livro interactivo.

5.4 LOOP stories: moving illustrations. Criação de aplicação para iPad

5.4.1 Conceito. Posicionamento editorial

Dada a construção teórica e enquadramento temático que foi sendo sistematizado ao longo desta investigação, o projecto em desenvolvimento tem como objectivo enquadrar-se no que poderá ser a edição em formato digital de conteúdos produzidos por editoras dedicadas à publicação infantil e de álbuns ilustrados. Define-se como um produto de género familiar, cujo público-alvo é constituído por crianças e pais. Pretende-se, assim,

³⁵ Acedido em <http://congresoarteilustracion.web.ua.pt>

³⁶ Acedido em <http://www.confia.ipca.pt>

proporcionar uma experiência que possa ser usufruída por diferentes faixas etárias, dos adultos que poderão fazer leituras distintas das imagens em construção actuando simultaneamente como suporte e guia à construção e interpretação narrativa efectuada pelas crianças.

O projecto intitulado *LOOP stories: moving illustrations* dá prioridade à imagem como suporte de construção narrativa, tendo como objectivo contribuir para a alfabetização visual. Um exercício simbólico que explora a interpretação, definido por uma estrutura aberta e a aleatoriedade da linguagem, explorando o non-sense e a memória, apelando de forma mais directa à imaginação e à criatividade. Este é um projecto que se pretende classificar como um projecto de autor, reflexo da procura e consolidação de uma linguagem identitária na ilustração, não apenas no que se refere à construção imagética, mas, e principalmente, na abordagem conceptual que suportará a criação e construção de futuros projectos. Dado o carácter recente deste formato editorial, ainda com poucos referentes históricos, e, citando André Letria em entrevista sem uma “consciência exacta do que este produto representa em termos de trabalho de qualidade”, assume-se uma abordagem experimental, que tem na aprendizagem um dos seus principais objectivos.



figuras 46–47. imagens da aplicação *LOOP stories: moving illustrations*

5.4.2 Estrutura e construção narrativa

A estrutura narrativa de *LOOP Stories*, em oposição a uma sequência linear, propõe uma multitude de temporalidades e significados, sugerindo personagens e narrativas ao utilizador/leitor/espectador, que as poderá construir, decodificar e interpretar de múltiplas formas. A estrutura aberta apela à discrepância entre significados e arbitrariedade da linguagem. Trata-se de uma experiência imersiva sem um princípio e um fim previamente definidos.

A estrutura assemelha-se à construção de um puzzle, recorrendo a peças diferenciadas para a construção de personagens. O “encaixe” não se processa pelo formato, mas sim pela ilustração, que permite, no entanto, uma descontinuidade visual entre diferentes peças, como forma de potenciar a expressividade. Cada ilustração é dividida em cinco partes, sendo associada a cada uma delas um ícone-botão, através do qual se acciona a respectiva peça, um processo que exercita igualmente a memorização. Os ícones localizam-se numa barra de *scroll*, a ferramenta através da qual se processa a interactividade. Para a construção de uma primeira versão da aplicação, foram criadas quinze partes. A relação entre as peças permite milhares de combinações possíveis.

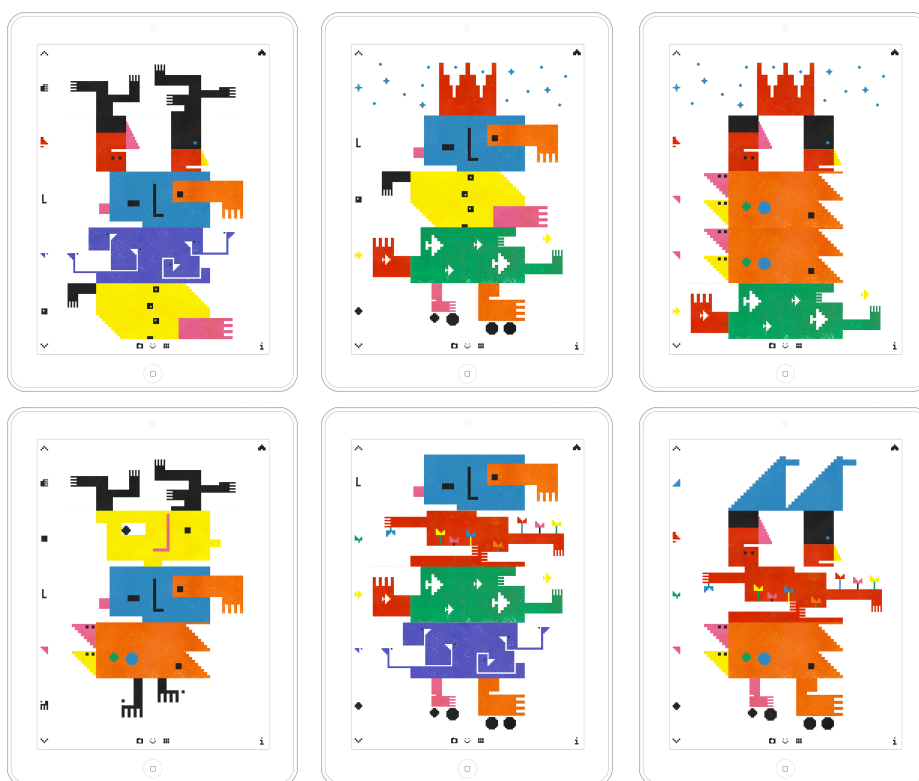
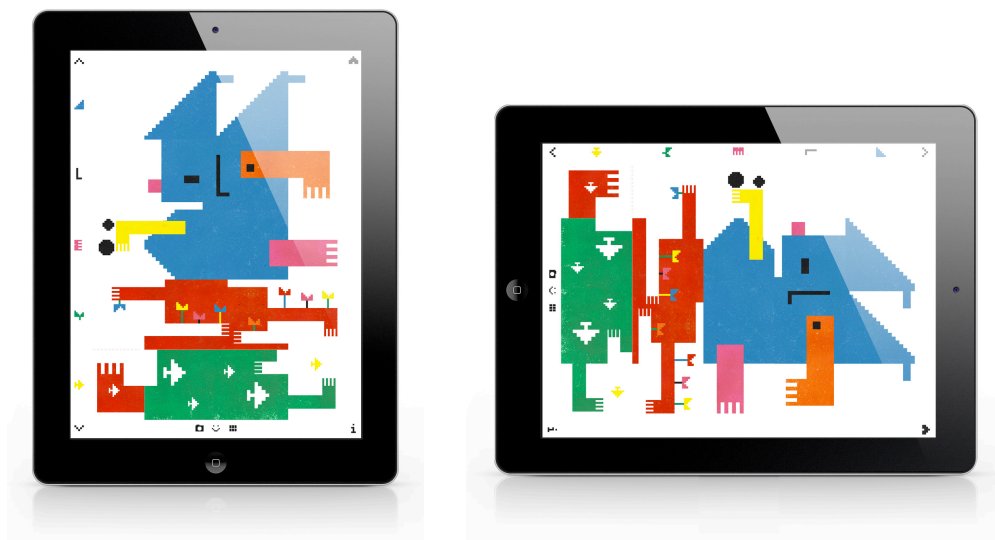


figura 48. exemplos de algumas das combinações possíveis entre peças



figuras 49–50. a mesma ilustração permite diferentes leituras de imagem

O título da aplicação – *LOOP Stories* – para além de sugerir uma história sem princípio nem fim, reflecte a estratégia de suporte à imagem animada, fazendo simultaneamente a referência ao *loop* da linguagem computacional. Este termo estabelece igualmente um paralelo com os primórdios da animação, em que os brinquedos ópticos se serviam desta estrutura como linguagem narrativa. O recurso à animação é pontual, associando-se apenas a alguns pormenores de imagem animados, não se sobrepondo ou prejudicando a construção das imagens. O objectivo é que torne mais expressiva a sua comunicação. O conceito de *loop* surge, assim, como o motor que coloca a narrativa em movimento, uma possibilidade estética temporal para o suporte digital.

5.4.3 Composição visual e gráfica

Se as narrativas não-lineares não se encerram numa leitura singular, abrindo espaço à interpretação, a comunicação visual deste projecto, que adopta este tipo de estrutura, enquadra-se neste princípio. A resolução da ilustração baseia-se numa abordagem simbólica, a partir da qual o leitor poderá proceder à atribuição de significados, relacionando observação e pensamento.

As ilustrações partem da ideia do *pixel* enquanto base para a sua construção, referindo-se ao ambiente digital do suporte em que se inserem. A estética define-se através de um desenho geométrico e ortogonal, que recorre apenas à perpendicularidade entre linhas para a resolução do vocabulário formal, tendo como módulo-base um quadrado, o *pixel*. As imagens apoiam-se em formas geométricas simples – círculos, triângulos, quadrados – procurando um certo grau de abstracção geométrica, que potencia a livre interpretação. A simplicidade dos elementos-base quando combinados entre si, sugerem, no entanto, leituras mais complexas. Esta complexidade é reforçada

pelo uso de cores fortes e planas, nomeadamente cores primárias e secundárias, às quais se acrescenta o preto, cujo contraste contribui para acentuar a expressividade da imagem. De forma a tornar mais expressivo o uso da cor, foram utilizadas texturas feitas em acrílico, posteriormente digitalizadas e inseridas nos desenho-base das ilustrações, finalizadas em ambiente digital.



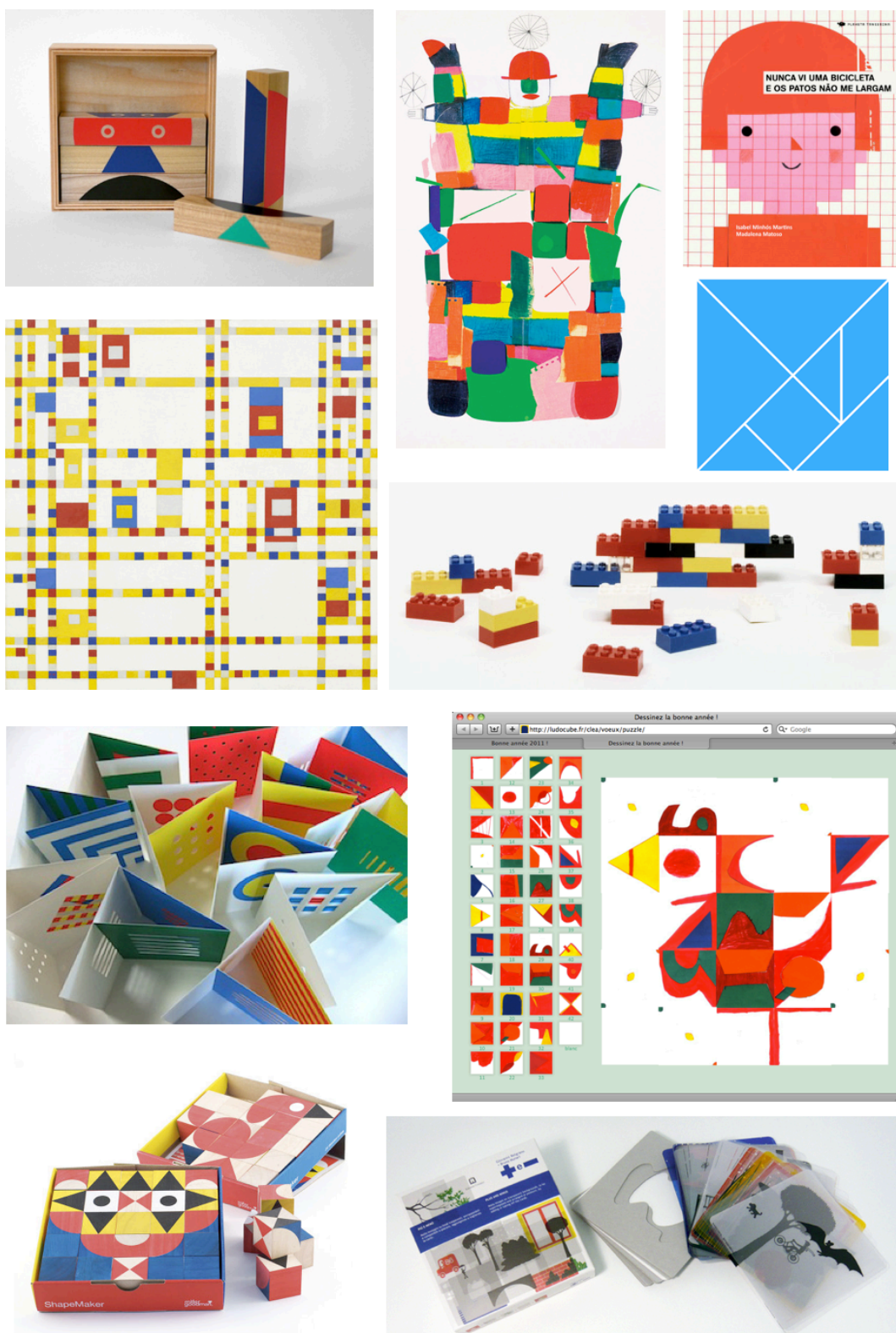
figura 51. ícones-botão das peças desenhadas a partir do quadrado-*pixel*

A identidade estética e conceptual deste projecto adopta uma série de referências, históricas e contemporâneas, que remetem para o universo da geometria, do jogo, da ludicidade e da abstracção da forma. A abstracção geométrica de Mondrian, a ludicidade do trabalho de Katsumi Komagata, a abordagem conceptual de Bruno Munari, a expressividade de Květa Pacovská, o jogo Lego ou o Tangram, constituem algumas das principais referências deste projecto.

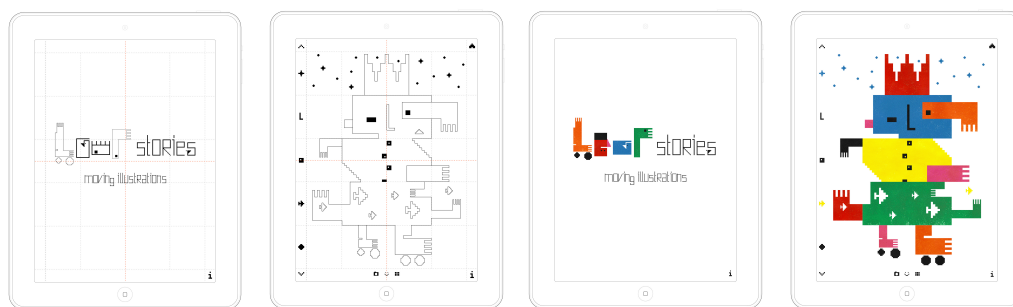
5.4.4 Desenvolvimento de protótipo

O desenvolvimento do protótipo de uma aplicação permite estabelecer uma aproximação real ao projecto em estudo, através da avaliação de diversos itens como a funcionalidade, a navegabilidade, a interacção, ou mesmo a tradução da imagem no ecrã. Os protótipos podem ser desenvolvidos em diferentes fases, correspondendo ao nível de desenvolvimento do projecto. As informações retiradas da avaliação constituem as bases para a sua futura evolução.

No início do desenvolvimento do design da aplicação, a primeira fase de avaliação foi efectuada através de modelos em papel, impressos à escala real, no que diz respeito a estudos de composição de imagem, de enquadramento das principais vistas de ecrã e a sua relação com os controlos. Esta fase não se destina a testar público mas sim a uma apreciação interna do desenvolvimento de projecto, avaliando essencialmente a sua planificação e o desenho-base das ilustrações. O mesmo pode ser efectuado já com a inserção de imagens a cor, avaliando de forma mais exacta os pesos visuais das imagens, a comunicação e continuidade entre as diferentes peças, ou a expressão e dimensão dos botões.



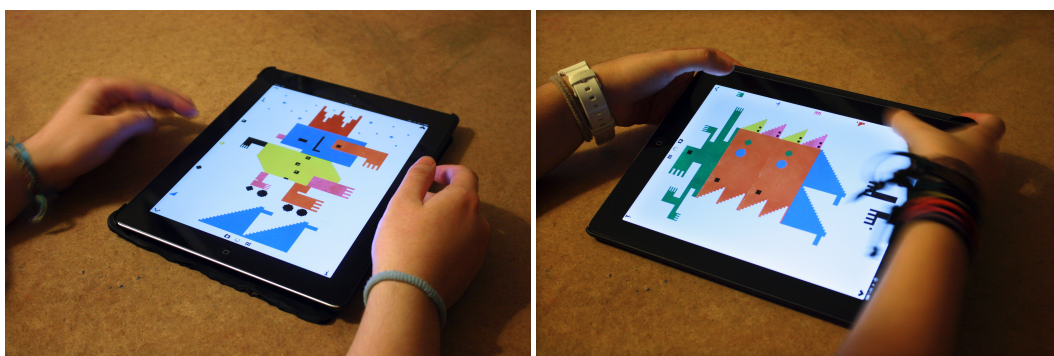
figuras 52–61. universo de referências de projecto: *Block'n Block* de Katsumi Komagata; ilustração de Květa Pacovská; ilustração de Madalena Matoso; jogo Tangram; *Broadway Boogie Woogie* de Piet Mondrian; Lego; *Play with Colors* de Katsumi Komagata; aplicação online de Louis Rigaud e Anouck Boisrobert; jogo *ShapeMaker* de Millergoodman; jogo *Plus and Minus* de Bruno Munari



figuras 62–65. protótipo da aplicação em desenho

Com o design da aplicação consolidado, passamos a um protótipo que formaliza o modelo numa versão de visualização para tablet. Nesta fase ainda não é necessário inserir toda a informação e estrutura da aplicação, mas sim garantir que o modelo reproduza o contexto da experiência real. Este processo permite uma melhor avaliação da dimensão e caracterização das ilustrações, a sua aparência no ecrã e a relação com os restantes elementos, assim como o funcionamento e complexidade da aplicação. Permite uma directa avaliação do dimensionamento dos botões para que a funcionalidade não se comprometa. Por último, o protótipo permite avaliar a resposta do utilizador proporcionando feedback imediato. Com os testes de utilizadores, o objectivo será perceber se estes identificam claramente as funções dos vários elementos da aplicação.

Face à impossibilidade de em tempo útil desenvolver um protótipo recorrendo à linguagem nativa do sistema operativo iOS, foi elaborada uma versão de teste em conteúdo web, de mais rápida execução face ao necessário nesta fase. O protótipo adopta assim o formato de uma web app, encontrando-se alojado numa página da internet optimizada para o acesso através de tablet. Este tipo de formato permite uma solução focada numa tarefa determinada, com um comportamento muito próximo ao de uma aplicação nativa.



figuras 66–67. fotos do protótipo da aplicação em utilização

Algumas questões ficaram ainda por testar, como vistas de ecrã adicionais, a inserção de elementos sonoros, assim como os elementos animados, que deverão ser avaliados em relação à estrutura da aplicação. Para a avaliação deste elementos será necessário

proceder a futuros testes, recorrendo a uma versão de protótipo mais próxima da versão final da aplicação. Uma planificação mais completa da aplicação, com informação mais detalhada, encontra-se no documento de projecto de apoio a esta dissertação.

5.5 Validação de projecto

Com a construção do protótipo, torna-se possível a avaliação real da forma como futuros utilizadores interagem com a aplicação, retirando-se igualmente importantes informações sobre a sua funcionalidade. Foram realizados alguns testes recorrendo a um grupo de 12 utilizadores entre os 10 e os 60 anos, alguns indivíduos confortáveis com a tecnologia e utilizadores do iPad, outros utilizando-o pela primeira vez. Após um breve processo de aprendizagem, rapidamente a experiência com a aplicação se revela imediata e natural. Verifica-se uma distinção entre os utilizadores experientes com este tipo de plataforma e aqueles que nunca a experimentaram. Os utilizadores que não têm acesso regular a tablets têm uma maior dificuldade na adaptação e compreensão ao seu modo de funcionamento. Percebe-se, no entanto, que esta é uma consequência natural da falta de experiência, já que os tablets introduziram um novo vocabulário, distinto do que se encontra noutros suportes computacionais. Nos utilizadores medianos a utilização é fluída e não encontra barreiras. Os utilizadores mais experientes foram aqueles que trouxeram mais comentários e informações relevantes para a futura evolução e aperfeiçoamento da aplicação.

Uma das primeiras questões a surgir prende-se com o posicionamento da barra de scroll. Inicialmente pensada em função do sentido de leitura das imagens – da esquerda para a direita – verifica-se uma oposição ao que sucede nas convenções em ambiente web, com as barras posicionadas no lado direito. Se alguns utilizadores iniciam com a mão direita, sobrepondo-se, assim, ao ecrã, rapidamente estes se adaptam trocando o sentido. Esta não foi, no entanto, uma questão levantada pela maioria dos utilizadores, que facilmente assumem o modo de funcionamento da aplicação, percebendo a intenção de associação de ícones a imagens. Esta é uma questão que poderá ser abordada em futuros testes, invertendo o posicionamento actual da barra de scroll, e comparando as diferentes reacções dos utilizadores.

Surgem também comentários no sentido de inserção de funcionalidades adicionais e de melhoramento da aplicação. O som foi frequentemente referido como algo de que a aplicação carece na sua versão actual. Alguns dos utilizadores sugeriam a inserção de fundos opcionais, como forma de potenciar as qualidades narrativas. A possibilidade de criação de níveis de complexidade dentro da mesma aplicação foi também abordada, no sentido de melhor a adaptar a diferentes níveis etários. Aqui a aplicação surge com características ainda mais próximas do jogo ou do puzzle. No entanto, as diferenças etárias não determinam reacções distintas à utilização, mas sim muito próximas. Os objectivos são facilmente compreendidos por utilizadores de diferentes idades. Será relevante o facto de este projecto se inserir num universo de produtos ainda bastante recente no mercado, o que, naturalmente, suscita a curiosidade.

Recorremos ainda novamente a Margarida Noronha para um teste de utilização, tendo em conta a sua posição enquanto responsável editorial. Margarida Noronha refere como a aplicação se poderá dirigir a diferentes faixas etárias, já que apesar de simples, a sua utilização se poderá revelar complexa dada a organização mental que suscita: “uma criança mais nova poderá ficar pelo nível de experimentação sem fazer ligações, enquanto que as mais velhas já podem tentar a associação de peças de memória.” Reconhece também como válida a opção pelas formas mais abstractas como forma de explorar a interpretação de imagens, considerando que a estrutura da aplicação potencia, de facto, a criatividade e a construção narrativas. Tal como sucede com os livros, os pais poderão actuar como mediadores da “leitura”. Apesar do reduzido número de pessoas consultadas e das limitações do protótipo, estes testes revelaram uma avaliação bastante positiva da aplicação.

Conclusão do capítulo

O enquadramento temático efectuado com os primeiros capítulos deste relatório constrói uma importante base para a sustentação das opções metodológicas do projecto apresentado neste capítulo. Verificamos como o paradigma digital traz importantes transformações às estruturas narrativas, colocando novos desafios à forma como abordamos a edição em formato digital. A interactividade coloca o carácter de “jogo” em equação, introduzindo um universo de construção e experimentação. A prioridade dada à comunicação pela imagem encontra-se com este princípio, consolidando-se no formato “imagem-história”, um exercício de construção de significados e narrativas.

A participação no 2º Congresso Internacional Arte, Ilustração e Cultura Visual na Educação Infantil e Primária representa um ponto importante desta investigação, tanto pela possibilidade de legitimação científica do trabalho, mas, e principalmente, pelo reforço da consciência para a importância da imagem enquanto ferramenta educativa, de educação para a interpretação e construção de imagens, num contexto contemporâneo que privilegia este suporte de comunicação. O desenvolvimento do protótipo representa o culminar deste processo de trabalho, situando-o simultaneamente numa outra fase, cada vez mais próxima do objecto real.

CAPÍTULO VI: CONCLUSÃO

6.1 Conclusões finais

A edição em formato digital é uma realidade cada vez mais presente. No entanto, o impacto dos tablets e e-readers no circuito editorial encontra-se ainda numa fase inicial de afirmação e de busca de identidade. O facto de este constituir um campo emergente de investigação traz consigo a ausência das referências bibliográficas sólidas que apenas o afastamento histórico permite. Para o desenvolvimento de um projecto enquadrado nesta área assume-se, assim, como crucial, a adopção de uma postura crítica fundamentada em escolhas conscientes, apoiadas no conhecimento e nas possibilidades tecnológicas destes novos artefactos. A investigação qualitativa, privilegiando o estudo sobre contextos contemporâneos, constitui a metodologia que valida este processo de investigação, assegurando o necessário espaço à descoberta e interpretação, que a postura crítica exige. A revisão de literatura, a análise de casos de estudo, a consideração das perspectivas pessoais dos entrevistados e a prática de atelier, constituem as bases das quais resultaram a concretização de projecto.

A presente investigação surge no contexto da edição digital do livro e/ou álbum ilustrado ou *picturebook*, um formato cujos limites físicos são frequentemente reconfigurados e transformados pelos seus autores, enquanto veículo de expressão artística. Com a edição digital estamos perante um novo suporte tecnológico que coloca igualmente desafios formais e conceptuais a este formato. Neste contexto, surge o enquadramento sobre a relação entre os media tradicionais e digitais e sobre as repercussões culturais da mudança de paradigma, que nos leva a equacionar a construção narrativa não-linear e a dimensão multimédia, características que se reforçam com as plataformas digitais.

A revisão de literatura dedicada à história do livro ilustrado surge como uma fase essencial do processo de investigação, não apenas pela consolidação do conhecimento sobre a sua evolução, mas também pela compreensão da relação entre os formatos e as tecnologias, entre os contextos culturais e sociais que sustentam a sua transformação. Da mesma forma o recurso à animação suscita a investigação sobre o desenvolvimento desta expressão artística ao longo da história, considerada por alguns autores, como parte ou extensão da prática de ilustração³⁷. Esta fase de revisão de literatura contextualiza as práticas e linguagens artísticas abordadas nesta investigação.

Este enquadramento temático que constrói os primeiros capítulos deste relatório de investigação sustenta as opções metodológicas e criativas desenvolvidas no projecto prático. Os suportes digitais, enquadrando-se nos processos culturais veiculados pelos novos media, trazem importantes transformações às estruturas narrativas, colocando novos desafios à forma como abordamos a edição em formato digital. A obra digital torna-se desmaterializada e interactiva, recorrendo a outros media que não apenas o texto ou a imagem. As possibilidades interactivas permitem a criação de novas formas de

³⁷ referimo-nos, por exemplo, a Alan Male que inclui na definição de ilustração a “imagem em movimento, animação, pós-produção, filme” (MALE, 2007)

comunicação e expressão visual, introduzindo um universo de construção e experimentação.

LOOP stories: moving illustrations assume um carácter autoral e uma expressão experimental, que define um exercício simbólico de exploração de imagens non-sense, apelando de forma directa à imaginação e criatividade, através de uma estrutura narrativa aberta e aleatória. A participação no 2º Congresso Internacional Arte, Ilustração e Cultura Visual na Educação Infantil e Primária veio reforçar a preferência dada à comunicação através da imagem, desvinculando-a do suporte textual habitualmente muito presente no álbum ilustrado. A imagem surge neste projecto como potencial ferramenta de educação, de comunicação e interpretação e de compreensão estética.

6.2 Desenvolvimentos futuros

O protótipo da aplicação *LOOP stories: moving illustrations* representa o culminar deste processo de trabalho, situando-o simultaneamente numa outra fase de desenvolvimento. Com o protótipo tornou-se possível a avaliação real da forma como os utilizadores reagem à aplicação recolhendo do seu comportamento e sugestões, importantes informações para o desenvolvimento futuro. A consolidação e estabilização do conceito permite, assim, a sua continuidade em novos protótipos, mais completos, e cada vez mais próximos do objecto final. Este foi um processo enriquecedor que permite o avanço futuro. No entanto, trata-se de um trabalho ainda em aberto, com algumas questões por resolver. A inserção de imagens animadas e de som constituem os próximos passos a ser testados.

Este projecto caracterizou-se por um intenso processo de aprendizagem, fundamental enquanto espaço de experimentação. A preferência por uma abordagem experimental surge como reflexo da procura de inovação nesta temática. Procurou-se igualmente contribuir para o desenvolvimento da edição digital no contexto português, ainda escasso – o que será reflexo de diversas condicionantes, desde o reduzido mercado ao investimento necessário. Dos exemplos nacionais, salienta-se o caso de André Letria, entrevistado neste processo de investigação, já com trabalho consolidado nesta área. Uma estratégia de internacionalização é assumida pelo ilustrador e autor como necessária à sustentação de um projecto desta natureza.

Para além do processo de desenvolvimento futuro desta aplicação, a presente investigação suscitou algumas questões paralelas que poderão ser aprofundadas em futuros trabalhos de investigação. A edição em formato digital invoca uma desmaterialização do livro, um processo que, no entanto, surge também de forma recorrente ao longo da história do livro tradicional. No desenvolvimento histórico deste formato foram vários os autores que abordaram este artefacto enquanto expressão artística, transformando-o e propondo novas formas de leitura. Uma investigação mais profunda sobre este tipo de expressão constitui uma possibilidade de recolha de informação, que poderá mesmo constituir-se referência à edição contemporânea.

Por outro lado, o processo de adaptação e desmaterialização das obras a diferentes suportes de comunicação, para além dos tablets multi-toque, ao telemóvel ou mesmo o

diálogo entre diferentes media, constitui outra possibilidade de investigação futura. O desenvolvimento futuro do projecto *LOOP stories* poderá também passar por um processo de transição a suportes distintos. Este desenvolvimento será sempre suportado pelo processo de aprendizagem iniciado com este projecto, que partia da premissa da consolidação de uma linguagem autoral na ilustração, e essencialmente na consolidação de uma metodologia conceptual que suportará a criação de futuros projectos.

6.3 Quais deverão ser as competências do ilustrador no futuro?

A questão proposta por esta investigação assume particular pertinência face às rápidas transformações e ao desvanecimento de fronteiras entre práticas criativas. Considerando que os artefactos digitais se assumem como mais uma plataforma disponível à expressão do ilustrador, apresentamos como esta investigação se enquadra numa temática actual do mundo contemporâneo.

As competências do ilustrador passam sempre pelo domínio prático de vários media, que cada vez mais se baseiam em ferramentas digitais, utilizadas para a comunicação de ideias e conceitos visuais, aplicados a processos criativos. A já referida permeabilidade da ilustração entre a comunicação gráfica e a prática artística fomenta igualmente a diversidade criativa, expandindo as suas aplicações. É recorrente a aplicação de ilustração em videojogos, cinema, infografia ou mesmo objectos. Um crescimento que contribui para a afirmação da ilustração enquanto disciplina própria. Decorrente deste desenvolvimento, há quem sugira já uma alteração da sua denominação: Charles Hively, editor da *3x3 The Magazine of Contemporary Illustration*, refere que a expansão da ilustração a diversos tipos de objectos levará à designação do ilustrador como “comunicador visual” (visual communicator)³⁸; Jim Heimann, editor da *Taschen America*, propõe, na *ICON 6 Illustration Conference* o título de “artista visual” (visual artist)³⁹.

A história do livro sempre esteve associada aos desenvolvimentos tecnológicos, reflectindo-se igualmente como artefacto cultural. O álbum ilustrado é demonstrativo de uma grande flexibilidade e criatividade, capaz de assumir temáticas e formatos complexos. A história da animação demonstra como a relação entre técnica e estética é indissolúvel mas que o desenvolvimento da técnica “não implica o aparecimento automático da arte” (JÚNIOR, 2005). Os novos media não provocam o desaparecimento dos media tradicionais, contribuindo até para a sua reafirmação. Assim, o aparecimento dos tablets e e-readers não levarão necessariamente à “morte do livro”, mas sim à sua reconfiguração, reforçando a sua identidade.

³⁸ Charles Hively no blog da *3x3 The Magazine of Contemporary Illustration*. Acedido em <http://blog.3x3mag.com/2012/04/for-what-its-worth-33.html>

³⁹ DOOLEY, Michael. (2010b, 26 de Julho). Icon reax, part 2: Is animation the future of illustration? Disponível na www: <http://imprint.printmag.com/animation/icon-reax-2-animation-future-illustration>

Para o ilustrador/autor, a edição digital implica a reformulação de um paradigma, de uma mudança de narrativa linear para não-linear, de um ritmo que já não depende da relação temporal e tridimensional do virar de página. Interactividade, som e imagem em movimento influenciam a produção do livro electrónico, expressões distintas que poderão dialogar entre si. A cada uma destas linguagens associam-se igualmente técnicas próprias de criação – a do programador, do músico, do animador. O ilustrador poderá não dominar todas elas, mas o conhecimento das suas expressões e a relação com diferentes profissionais revela-se fundamental para que se possam conjugar em produtos únicos. Se o livro ilustrado é considerado por muitos autores como um meio ideal de expressão artística, também a abordagem aos formatos interactivos deverá ser resultado de uma reflexão artística, explorando convenções, desafiando o leitor e reflectindo os avanços tecnológicos, amplificando a relação entre o real e o virtual. As competências do ilustrador no futuro, independentemente das técnicas ou tecnologias a utilizar, estarão, como sempre, implicadas na formulação artística visual. Como afirma Alberto Lucena Júnior no contexto da animação,

“Os recursos tecnológicos que viabilizam a representação e a manipulação visual (...) devem ser apreciados como ferramentas que são, devidamente condicionados às reflexões de ordem artística. (...) A abordagem dessas ferramentas pelo usuário, munido de conhecimento e práticas artísticas clássicas, deverá, mais que as próprias técnicas digitais em si, implicar a reformulação visual da sociedade do conhecimento, embora esteja na integração e velocidade do universo digital toda sua força revolucionária.”

Tal como a ilustração não deve ser apenas avaliada pela sua resolução técnica, também a competência dos ilustradores deve incorporar a capacidade de resolução de problemas de comunicação visual, ou seja, instrumentos intelectuais. Se a introdução de um novo medium implica a reformulação da imagem como a conhecemos que trará repercussões futuras à prática, essa transformação não poderá ocorrer apenas a nível técnico, mas também conceptual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografia citada

- ADAMS, Eileen. (2012). The campaign for drawing. In Helena BARBOSA & Joana QUENTAL (Eds.), *2nd International Conference – Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education. Creative processes and childhood-oriented cultural discourses. Conference proceedings* (Vol. 1, pp. 26-32). Aveiro: Universidade de Aveiro
- ANGUITA, Marisol. (2012). Relatos visuales de nuestro tránsito por el mundo. In Helena BARBOSA & Joana QUENTAL (Eds.), *2nd International Conference – Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education. Creative processes and childhood-oriented cultural discourses. Conference proceedings* (Vol. 1, pp. 19-25). Aveiro: Universidade de Aveiro
- BAMFORD, Anne. (2011). The visual literacy white paper. Disponível na www: <http://www.images.adobe.com/www.adobe.com/content/dam/Adobe/en/education/pdfs/visual-literacy-wp.pdf> [Acedido a 1 de Maio de 2012]
- BARBOSA, Helena, & QUENTAL, Joana. (2012). *2nd International Conference – Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education. Creative processes and childhood-oriented cultural discourses. Conference proceedings* (Vol. 1). Aveiro: Universidade de Aveiro
- BIRTLE, Robin. (2011). The digital dilemma for picture book publishers. *Publishing Perspectives*. Disponível na www: <http://publishingperspectives.com/2011/11/digital-dilemma-picture-book-publishers/> [Acedido a 10 de Novembro de 2011]
- BOLTER, J.D. & Grusin, R. (1999). *Remediation: understanding new media*. Cambridge, MA: The MIT Press
- CARELS, Edwin. (2006). Animation = a multiplication of artforms? In Benjamin COOK & Gary THOMAS (Eds.), *The animate! Book: Rethinking animation* (pp. 14-22). London: Arts Council England
- Different reading devices, different modes of reading? A pioneer study on reading devices vs. paper*. Research Unit Media Convergence. Disponível na www: <http://www.medienkonvergenz.uni-mainz.de/en/research/research-topics/> [Acedido a 13 de Julho de 2012]
- DOOLEY, Michael. (2010a, 21 de Julho). Icon reax, part 1: Is animation the future of illustration? Disponível na www: <http://imprint.printmag.com/animation/icon-reax-is-animation-the-future-of-illustration> [Acedido a 28 de Dezembro de 2011]

- DOOLEY, Michael. (2010b, 26 de Julho). Icon reax, part 2: Is animation the future of illustration? Disponível na www: <http://imprint.printmag.com/animation/icon-reax-2-animation-future-illustration> [Acedido a 28 de Dezembro de 2011]
- DRESANG, Eliza T. (2008). Radical change theory, postmodernism, and contemporary picturebooks. In Lawrence R. SIPE & Sylvia PANTALEO (Eds.), *Postmodern picturebooks. Play, parody, and self-referentiality* (pp. 41-54). London, New York: Routledge
- FRIEDMANN, Anthony. (2010). *Writing for visual media*. Burlington: Focal Press
- FURTADO, José Afonso. (2007). Fractura digital e literacia: Reequacionar as questões do acesso. *Comunicação & Cultura*, 3, pp. 97-111. Disponível na www: http://comunicacaoecultura.com.pt/?page_id=162&category=3&product_id=8 [Acedido a 9 de Maio de 2012]
- GERE, Charlie. (2008). *Digital culture* (2ª ed.). London: Reaktion Books
- GIL, Isabel Capelo. (2011). *Literacia visual. Estudos sobre a inquietude das imagens* (1ª ed.). Lisboa: Edições 70
- GÖKÇEK, Erençan. (2011). *How should we read new media and new technologies?* Artigo apresentado no ELPUB2011. Digital Publishing and Mobile Technologies, 15th International Conference on Electronic Publishing, Istanbul. Disponível na www: http://elpub.scix.net/data/works/att/112_elpub2011.content.pdf [Acedido a 14 de Fevereiro de 2012]
- GREENFIELD, Jeremy. (2012). Publishers' love affair with apps is over. *Digital Book World*. Disponível na www: <http://www.digitalbookworld.com/2012/publishers-love-affair-with-apps-is-over/> [Acedido a 31 de Janeiro de 2012]
- HELLER, Steven, & CHWAST, Seymour. (2008). *Illustration: A visual history*. New York: Harry N. Abrams, Inc
- iOS *Human Interface Guidelines*. (2012). Cupertino: Apple Inc. Disponível na www: <http://developer.apple.com/library/ios/DOCUMENTATION/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/MobileHIG.pdf> [Acedido a 10 de Julho de 2012]
- JENKINS, Henry. (2008). *Convergence culture. Where old and new media collide*. New York: New York University Press
- JÚNIOR, Alberto Lucena. (2005). *Arte da animação. Técnica e estética através da história* (2ª ed.). São Paulo: Editora Senac São Paulo
- KIEFER, Barbara. (2008). What is a picturebook, anyway? The evolution of form and substance through the postmodern era and beyond. In Lawrence R. SIPE & Sylvia PANTALEO (Eds.), *Postmodern picturebooks. Play, parody, and self-referentiality* (pp. 9-21). London, New York: Routledge

- LESSARD-HÉBERT, Michelle, GOYETTE, Gabriel, & BOUTIN, Gérald. (1990). *Investigação qualitativa: Fundamentos e práticas*. Lisboa: Instituto Piaget
- LISTER, Martin, DOVEY, Jon, GIDDINGS, Seth, GRANT, Iain, & KELLY, Kieran. (2009). *New media. A critical introduction* (2^a ed.). London, New York: Routledge
- MALE, Alan. (2007). *Illustration. A theoretical & contextual perspective*. Lausanne: AVA Publishing
- MANOVICH, Lev. (2001). *The language of new media*. Cambridge, London: The MIT Press
- MARTÍNEZ, Piu. (2012). Álbumes ilustrados. Del diseño de la pieza a la pieza de diseño. *étapes: diseño y cultura visual*, 17, pp. 50-59. Disponível na www: <http://ggili.com/es/posts/etapes-17-albumes-ilustrados-153> [Acedido a 8 de Maio de 2012]
- McQUIVEY, James. (2011). How tablets are shaping the future of reading. MAP – The Association of Magazine Media. Disponível na www: <http://www.magazine.org/ASSETS/B92440AAE2AC45578F032FE21427AE3C/james-mcquivey-2011-ereading.pdf> [Acedido a 13 de Julho de 2012]
- MILLIOT, Jim. (2012). The living books series returns as storybook apps. *Publishers Weekly*. Disponível na www: <http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-industry-news/article/52798-the-living-books-series-returns-as-storybook-apps.html> [Acedido a 9 de Agosto de 2012]
- MISSINGHAM, Sam. (2012). The book app is dead. Again. *FutureBook*. Disponível na www: <http://www.futurebook.net/content/book-app-dead-again> [Acedido a 31 de Janeiro de 2012]
- Multisensory and multimedia. Interview with bill gaver. (2007). In Bill MOGGRIDGE (Ed.), *Designing interactions* (pp. 575-578). Cambridge, London: The MIT Press
- NIKOLAJEVA, Maria. (2005). *Aesthetic approaches to children's literature: An introduction*. Maryland: The Scarecrow Press
- NIKOLAJEVA, Maria. (2008). Play and playfulness in postmodern picturebooks. In Lawrence R. SIPE & Sylvia PANTALEO (Eds.), *Postmodern picturebooks. Play, parody, and self-referentiality* (pp. 55-74). London, New York: Routledge
- PINTO, Ana Lúcia, ZAGALO, Nelson, & COQUET, Eduarda. (2012). *From a click to a gesture: A contribution to defining the concept of children's e-picturebooks*. Artigo apresentado na 2nd International Conference – Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education. Creative processes and childhood-oriented cultural discourses, Aveiro
- RAMOS, Ana Margarida. (2010). *Literatura para a infância e ilustração. Leituras em diálogo*. Porto: Tropelias & Companhia

- SALISBURY, Martin. (2007). *Play pen. New children's book illustration*. London: Laurence King Publishing
- SALISBURY, Martin. (2008). *Illustrating children's books. Creating pictures for publication*. London: Quarto Publishing
- SMITH, Gillian Crampton. (2007). What is interaction design? In Bill MOGGRIDGE (Ed.), *Designing interactions* (pp. 7-19). Cambridge, London: The MIT Press
- TAN, Shaun. [Picture books: Who are they for?]. Disponível na www: <http://www.shauntan.net/images/whypicbooks.pdf> [Acedido a 20 de Janeiro de 2012]
- YIN, Robert K. (2011). *Qualitative research from start to finish*. New York: The Guilford Press
- ZAGALO, Nelson. (2009). *Emoções interactivas. Do cinema para os videojogos* (1ª ed.). Coimbra: Grácio Editor
- ZAGALO, Nelson. (2011). *Livros que nos envolvem outra vez...* Artigo apresentado no 8º Encontro Nacional / 6º Internacional de Investigação em Leitura, Literatura Infantil e Ilustração, Braga. Disponível na www: http://dl.dropbox.com/u/3081588/papers/livros_2011_nz.pdf [Acedido a 26 de Abril de 2012]

Bibliografia consultada

- COOK, Benjamin, & THOMAS, Gary (Eds.). (2006). *The animate! Book: Rethinking animation*. London: Arts Council England
- FISKE, John. (2011). *Introduction to communication studies* (3ª ed.). New York: Routledge
- FLOOD, Kathleen. (2012, 18 de Abril). The making-of Vincent Morisset's Bla Bla. Disponível na www: <http://thecreatorsproject.com/blog/the-making-of-vincent-morissets-ibla-blai> [Acedido a 18 de Abril de 2012]
- HUNT, Peter. (2011). *Bienvenidos a la literatura infantil: Satisfacciones y retos*. Semana Presencial de la 4ª edición del Máster Internacional en Libros y Literatura Infantil y Juvenil. Universitat Autònoma de Barcelona. Barcelona. Disponível na www: http://literatura.gretel.cat/sites/default/files/hunt_final_esp_o.pdf [Acedido a 21 de Março de 2012]
- HUNT, Peter (Ed.). (2002). *Understanding children's literature*. London, New York: Routledge
- JOLY, Martine. (2003). *A imagem e a sua interpretação*. Lisboa: Edições 70

- LEEUW, Inge de. (2012, 18 de Abril). Vincent Morisset discloses the secrets of interactive filmmaking. Disponível na www: <http://thecreatorsproject.com/blog/vincent-morisset-discloses-the-secrets-of-interactive-filmmaking> [Acedido a 18 de Abril de 2012]
- MANOVICH, Lev. (2001). Post-media aesthetics. Disponível na www: <http://manovich.net/articles/> [Acedido a 10 de Julho de 2012]
- McMATH, Chuck. (1994). The living books series by living books/broderbund. *Game Bytes*. Disponível na www: <http://www.ibiblio.org/GameBytes/issue21/greviews/livebook.html> [Acedido a 9 de Agosto de 2012]
- MIRZOEFF, Nicholas (Ed.). (2001). *The visual culture reader*. London: Routledge
- MOGGRIDGE, Bill. (2007). *Designing interactions*. Cambridge, London: The MIT Press
- MUNARI, Bruno. (2008). *Das coisas nascem coisas* (José Manuel de Vasconcelos, Trans.). Lisboa: Edições 70
- NEGROPONTE, Nicholas. (1995). *Ser digital*. Lisboa: Editorial Caminho
- PARKINSON, David. (2002). *History of film*. London: Thames & Hudson
- SIPE, Lawrence R., & PANTALEO, Sylvia (Eds.). (2008). *Postmodern picturebooks. Play, parody, and self-referentiality*. London, New York: Routledge
- WIEDEMANN, Julius (Ed.). (2007). *Animation now!* Köln: Taschen

ANEXOS

Suporte científico. Artigos e participação em conferências:

Visual Poetry. Illustration in digital publishing. Comunicação apresentada no 2º Congresso Internacional Arte, Ilustração e Cultura Visual na Educação Infantil e Primária: Processos criativos e discursos culturais orientados para a infância, Aveiro

Loop narratives. An interactive approach to storytelling. Comunicação apresentada na CONFIA – I Conferência em Ilustração e Animação, Ofir

Entrevistas a profissionais de ilustração, edição e animação:

André Letria, ilustrador e editor da editora Pato Lógico

Manuela Bacelar, animadora, autora, ilustradora e editora

Margarida Noronha, directora editorial da Kalandraka Editora Portugal

Isabel Minhós Martins, escritora e editora do Planeta Tangerina

Jeanne Stern, animadora e professora, colaboradora UT Austin-Portugal Program

Grelhas de análise documental (estudo de casos):

BLA BLA a film for computer. (2011). The National Film Board of Canada

Bigplic et Miniploc. (2012). Celine Vernier, Pepillo

Estrambólicos. (2012). Pato Lógico

In My Dream. (2012). e-Toiles editions

Incómodo. (2011). Pato Lógico

Little Digits. (2012). Cowly Owl

Plic, Ploc, Wiz. (2012). Celine Vernier, Pepillo

The Fantastic Flying Books Of Morris Lessmore. (2011). Moonbot Studios

The Heart and the Bottle for iPad. (2010). HarperCollins Publishers Ltd

Timbuktu. The night issue. (2012). Elena Favilli

SUPORTE CIENTÍFICO. ARTIGOS E PARTICIPAÇÃO EM
CONFERÊNCIAS

CUNHA, Sara, & RANGEL, Adriano. (2012). *Visual Poetry. Illustration in digital publishing*. Comunicação apresentada no 2º Congresso Internacional Arte, Ilustração e Cultura Visual na Educação Infantil e Primária: Processos criativos e discursos culturais orientados para a infância, Aveiro

Visual Poetry. Illustration in digital publishing

Resumen. *Este estudio es un proyecto de investigación de la ilustración como técnica, comunicación y expresión visual, capaz de soportar una estructura narrativa dirigida a los nuevos medios digitales. Los libros digitales son una nueva manera de comunicar y un reto a los profesionales de edición. Nos dedicamos a estudiar la función del ilustrador, particularmente en los libros infantiles haciendo una análisis de la intersección entre ilustración y animación. Este proyecto se ocupa de los cambios que los nuevos medios digitales han traído a la ilustración de libros.*

Palabras clave: *álbum ilustrado, animación, edición digital, ilustración.*

Abstract. *This study represents a research project considering illustration as a technique, a form of communication and visual expression, capable to support a narrative structure aimed at digital media. Digital books emerge as a new form of communication challenging publishing professionals. We here dedicate to study the role of the illustrator, considering a particular product of the editorial industry: children's publishing. Addressing the intersection between illustration and animation this project deals with the changes this new medium brings to illustration practice in an editorial context.*

Keywords: *animation, digital publishing, illustration, picturebook.*

Introduction

Digital publishing emerges as a new form of communication, reconfiguring forms of production, distribution and reading, a format that also challenges communication and image professionals. If, in e-books, sensitive and emotional issues, such as the touch, feel and leafing through traditional paper are addressed, in children publishing other questions arise given its focus on image. From interactive tablet possibilities, touch and image manipulation, resembling the status of games, come into the picture. Approaching the intersection with animation, this project studies the role of illustration in this editorial format.

The research process presented here starts with an historical background of children's books and animation history, ending with an approach to new media and its relationship with traditional formats. The process includes interviews with illustration, animation and publishing professionals, including references of those who are already part of this new technological paradigm, such as André Letria, Pato Lógico's illustrator and editor. Several case studies were established, a few representative of the vast universe of available apps, setting a critical approach to the platform under consideration. "What should be the skills of the illustrator in the future?" is the key question that underlies this project.

1 Social, cultural and technological influences in children's books

We begin the theoretical support of this research addressing the concept of illustration, which in an academic context falls into distinct disciplines such as graphic design or fine arts. A permeability that has led to a blurring of its purposes, an issue already surpassed by several authors, who define illustration as an autonomous practice, with its own methodologies and tools. A visual democratic practice intended for mass reproduction, unlike art objects (Heller & Chwast, 2008:8).

Books are one of illustration most common vehicles, with which we interact from an early age through literature. Children's books as a separate category of literature cannot exist without the acknowledgment of the audience it addresses, what, in Western culture, happens between the late eighteenth and early nineteenth centuries (Nikolajeva, 2005:12). But considering format and not classification, the origin of the picturebook goes back to earlier periods. Different means of expression used image as a primary form of communication, from the Egyptian visual art that combined written language with pictorial images, the doctrine intentions of the Christian Church (Ramos, 2010:11), to the histories, epic poems and romance illustrations from the thirteenth century. It was with the growing interest in education that the first children's books appeared, "Kunst und Lehrbüchlein" in 1580 and "Orbis Pictus", in 1658 (Salisbury, 2008:8). Throughout the seventeenth and eighteenth centuries, printing methods were based on printmaking techniques, culminating in the coloured picture of the "Golden Age" in the mid-nineteenth century. Edward Lear, John Tenniel, Kate Greenaway and Beatrix Potter are references of this century, but it is with Randolph Caldecott that illustration stops duplicating the text, evolving to a symbolic interpretation (Male, 2007:144).

El Lissitzky's "Of Two Squares" (1922) pioneered in breaking traditional format and content of children's books, proposing a shift from naturalism to the symbolism of abstract forms. However, it had no effect in editorial conventions (Heller & Chwast, 2008:230). From the 1950 and 1960 decades, illustration is influenced by graphic design, with the use of flat colours and minimalist approach, with several designers exploring the visual narrative possibilities of books (Martínez, 2012:53-54). Maurice Sendak innovates both form and content, defining the picturebook as "visual poetry". Postmodernism further explores the materiality, content and shape of the book format, including wordless books, and expanding the narrative to endpapers and covers (Nikolajeva, 2008:59). Typographical conventions are also subject to change. If the nineteenth century is defined by accuracy, in the late 1930s sans-serif fonts are introduced in asymmetrical compositions. During the 1940s and 1950s The American Institute of Graphic Arts provides typographic rules for readability, which are followed even by the most progressive authors, "Typography should be seen and not heard", defended Leo Lionni, placing image as the most important element in picturebooks, not type (Heller & Chwast, 2008:232). In the late 1980s with the role of author and illustrator merging, typographic eclecticism appears and text is integrated in the visual storytelling. The picture book is considered by many authors as the ideal means of artistic expression: Warja Lavater translated fairy tales in graphic symbols; Květa Pacovská explores the three-dimensionality, placing the book in the borderline between toy and sculpture. As a cultural artefact, the picturebook should continue to experiment with formats and established conventions, challenging the reader and reflecting technological advances.

2 Animation, the art of the interval

Returning to illustration definition, we see that it extends to multimedia, and does not confine to the printed page – “moving image, animation, film, digital imaging” (Male, 2007:22). The introduction of tablets in the publishing world reinforces the use of the screen as a vehicle of expression, paving the way to animation. It is therefore important to know the principles of the animated image.

“Animation” derives from *animare* (“give life to”) (Júnior, 2005:29), and despite its origin in the sequential images of the Paleolithic and Egyptian art, its true expression emerges from the fascination with technology and optical illusion that marks the nineteenth century, the magic lantern being one of its first inventions (Parkinson, 2002:7). In 1824 the article “The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects” defined the ability of the retina to retain an image for a split second after it being removed from the field of vision, what fostered the invention of several optical devices such as the thaumatrope, zoetrope or praxinoscope. These were important, although technological developments. It is in the first decade of the twentieth century that animation acquires its own aesthetic, with Emile Cohl developing visual concepts such as metamorphosis, and Windsor McCay who, with “Gertie the Dinosaur” in 1914, establishes all the bases for character animation. With these two artists, it is clear the role of technology in animation, as something that enables its manifestation, but that is in service of art and not the contrary (Júnior, 2005:57).

The industrialisation of animation occurs with the automation of techniques. The United States are dominated by the golden age of Disney animation between the 1920s and 1940s, while Europe explores the forefront of independent animation, focused on individual expression. Walther Ruttmann, Len Lye and Oskar Fischinger stand out in abstract language, as Lotte Reiniger directs the first animated feature film “The Adventures of Prince Achmed” in 1926, using the silhouette paper-cut technique (Júnior, 2005:88). Norman McLaren in the National Film Board of Canada assumes movement as distinguished expression: “Animation is not the art of drawings that move, but the art of movements that are drawn” (Carels, 2006:14). The stagnation of the Disney aesthetics and animator’s desire to be freed from the execution of thousands of drawings, leads to the development of computer animation. “Hunger” by Peter Foldes (1974) was the first animated film presenting a figurative narrative structure performed with digital technology (Júnior, 2005:316). Although with growing scientific research, digital technique is only manifested as a whole when the artistic principles of animation are applied by John Lasseter in “Luxo Jr.” (1986) and “Toy Story” (1995), the first feature film made entirely in computerized animation. Currently, animation has been expanding its language with the introduction of new vocabularies and techniques, earning its place as a form of art and author expression.

3 Between new and old media

With the impact of digital tablets in the contemporary publishing world, it is relevant to address the relationship of “new media” regarding traditional media. “New media” refers to a compilation of objects, with economic, social and technological background developments, an inclusive concept that, although abstract, has a broad cultural

resonance, representing a fundamental change of paradigms, from “spectator” to “user” and from “consumer” to “producer” (Lister et al, 2009:9). Interactive media emerged with the convergence of computing technologies, video and audio in the same digital environment in the late twentieth century. “Interactivity” may be a recent term, although its root is not, as interactive structures are found in periods prior to the twentieth century, such as index and chapters structures from the first dictionaries and encyclopaedias, that represent the beginning of user input, a non-linear structure similar to the logic of hypertext (Friedmann, 2012:251). There are many features that distinguish narrative objects mediated by traditional media and the ones supported by new media, but interactivity lies in the core of its definition. Lev Manovich refers to this as the myth of interactivity: “to call computer media” interactive “is meaningless – it simply means stating the most basic fact about computers” (Manovich, 2001:55). Interactivity is defined as a cyclical process between two or more agents. In the case of man-machine interface, is based on the stimulating action of the individual user on the artefact so that it becomes significant. User action defines interactive art (Zagalo, 2009:192).

The relationship of new media with the existing culture is defined by Bolter and Grusin as “Remediation”, the process in which “new media are doing exactly what their predecessors have done: presenting themselves as refashioned and improved versions of other media” (Bolter & Grusin, 2000:15). New media challenge traditional media as they reaffirm their identity, resorting to age as a symbolic meaning. In the publishing world, book supporters call upon its historical legacy to proclaim a special status. According to Bolter and Grusin’s logic, no media operates in cultural isolation, relating, in contrast with the existing media (Bolter & Grusin, 2000:66). This concept allows us to understand the connection and co-existence between traditional media and new media, assigning them a cyclical relation rather than a linear one, in a perpetual cycle that does not necessarily progress to a finite conclusion. It is indeed a relationship of dependency that strengthens the cultural identity of each medium.

4 Loop. iPad app

Digital media in editorial context implies a fundamental change that is the introduction of a new medium. Many of the existing “book” apps simulate a virtual leaf that is not consistent with the digital format, what makes us refer to an assertion made by Gillian Crampton Smith: “When cinema started, people thought of it as pointing a camera at a theatre stage, and divided silent films with chapter headings as if they were books” (Smith, 2007: XVII). We are dealing with a new structure that does not depend on leafing nor on the three-dimensional space of the physical book. The narrative is contained in a virtual environment, the screen. Despite the “game” appeal, narrative structure is assumed as a fundamental starting point considering children’s digital publishing, as André Letria e Margarida Noronha (Kalandraka Portugal) stated in interviews. To Isabel Minhós Martins (Planeta Tangerina) with this format comes “a new space for a new object situated between the game and book”. Some of the case studies approached in this research reflect this principle. “Incómodo” from Pato Lógico, or “In My Dream”, winner of the first BolognaRagazzi Digital Award, present an interactive structure that has an intrinsic relationship with the narrative. The user becomes part of

this structure, that not only occurs on an intellectual level, but also on a physical level, involving intervention on the artefact.

Starting from this context, our project explores the concept of “story-image”, a vehicle of multiple meanings with which one interacts in order to enable a narrative construction. The concept finds Maurice Sendak’s expression defining picture book – “visual poem” – as a metaphor, to which another concept is associated, the Tangram game, a set of geometric pieces that allows the construction of multiple images. We here propose a symbolic exercise that explores interpretation, and where text integration subverts the traditional word-image relationship. “Loop”, the title, reflects the strategy concerning moving image, simultaneously referring to the computer loop and to the origins of animation, when optical toys relied on this structure as a narrative language. “Loop” puts the narrative in motion, a temporal aesthetic possibility for digital media. Contrary to linear narrative, an open structure is proposed, appealing to a discrepancy between meanings and random language, in an aesthetic that relates to non-sense, making a more direct appeal to imagination.

Conclusion

The impact of digital media in the publishing circuit is still at an early stage of assertion, what frames the presented project in an area of innovation, assuming as a main goal, to add new knowledge to this area. The evolution to a final finished object to be commercially released is also intended, transferring this project from the academic to the professional sphere.

During the investigation, we’ve seen how the picturebook evolves according to cultural and technological contexts. Animation history demonstrates how the relationship between technology and aesthetics are inseparable but that technology development “does not imply the automatic emergence of art” (Júnior, 2005:441). New media do not cause the demise of traditional media, but frequently contributes to its restatement. Thus, the appearance of tablets and e-readers will not necessarily lead to “the death of the book”, but to its reconfiguration, by strengthening its identity.

For the illustrator/author, digital publishing involves the recasting of a paradigm, shifting from a linear narrative to a non-linear one, of a pace that no longer depends on the temporal and three-dimensional relation of the turn of a page. The skills of the illustrator in the future, regardless of the techniques to be used, are, as always, dependent on the formulation of an artistic vision. As stated by Alberto Lucena Júnior “the technological resources that enable visual representation and manipulation should be considered as the tools that they are, properly conditioned to the reflections of artistic nature. (...) The approach of these tools by the user, equipped with the knowledge of traditional art practices, should, more than the digital techniques itself, imply the visual redesign of the information society, although it is in the integration of the entire digital universe that relies its revolutionary force.” (Júnior, 2005:441-442)

Bibliographical references

- Bolter, J. D. & R. Grusin (2000). *Remediation. Understanding new media*. Cambridge: The MIT Press
- Carels, E. (2006). Animation = a multiplication of artforms? In B. Cook & G. Thomas (Eds.), *The animate! Book: Rethinking animation* (pp. 14-22). London: Arts Council England
- Friedmann, A. (2010). *Writing for visual media* (3^a ed.). Burlington: Focal Press.
- Heller, S. & S. Chwast (2008). *Illustration: A visual history*. New York: Harry N. Abrams, Inc
- Júnior, A. L. (2005). *Arte da animação. Técnica e estética através da história* (2^a ed.). São Paulo: Editora Senac São Paulo.
- Lister, M., J. Dovey, et al. (2009). *New media. A critical introduction* (2^a ed.). New York: Routledge
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge: The MIT Press.
- Male, A. (2007). *Illustration. A theoretical & contextual perspective*. Lausanne: AVA Publishing.
- Martínez, P. (2012). Álbumes ilustrados. Del diseño de la pieza a la pieza de diseño. *étapes: diseño y cultura visual*, 17, 50-59.
- Nikolajeva, M. (2005). *Aesthetic approaches to children's literature: An introduction*. Maryland: The Scarecrow Press.
- Nikolajeva, M. (2008). Play and playfulness in postmodern picturebooks. In L. R. Sipe & S. Pantaleo (Eds.), *Postmodern picturebooks. Play, parody, and self-referentiality* (pp. 55-74). New York: Routledge.
- Parkinson, D. (2002). *History of film*. London: Thames & Hudson.
- Ramos, A. M. (2010). *Literatura para a infância e ilustração*. Porto: Tropelias & Companhia.
- Salisbury, M. (2008). *Illustrating children's books. Creating pictures for publication*. London: Quarto Publishing.
- Smith, G. C. (2007). What is interaction design? In B. Moggridge (Ed.), *Designing interactions* (pp. 7-19). Cambridge: The MIT Press.
- Zagalo, N. (2009). *Emoções interactivas. Do cinema para os videojogos* (1^a ed.). Coimbra: Grácio Editor.

CUNHA, Sara, & RANGEL, Adriano. (2012). *Loop narratives. An interactive approach to storytelling*. Comunicação apresentada na CONFIA – I Conferência em Ilustração e Animação, Ofir

LOOP narratives. An interactive approach to storytelling

Abstract. *This paper represents an illustration research project developed during a Master degree in Image Design. The project falls into the area of digital publishing, a new form of communication that challenges not only editorial, but also image and communication professionals. To approach this subject, this study considers a particular product of the editorial industry, children's publishing, positioning the relation between image and storytelling as its main study focus. This research proposes an experimental approach to the development of an iPad app that prioritizes image as a narrative device. It is characterized as a personal and authorial project, reflecting on illustration as language identity, construction of imagery, but especially, the definition of a conceptual approach that will support the creation and construction of future projects. The background of this research is based on literature review, case studies, studio work and several interviews with illustration, animation and publishing professionals.*

Keywords: *Digital Publishing, Illustration, Interactivity, Multimedia, Storytelling*

1 Introduction

With the introduction of e-readers and digital tablets the editorial industry faces a rapid transformation with consequences on the creation, production and distribution of products. A transformation that extends to marketing and how readers find, buy and interact with these new formats. Although these are parallel and important topics regarding the creation of digital content, this project focuses on the challenges that digital tablets bring to illustration in children's publishing, from an authors' point of view. The recent "Bologna RagazziDigital Award", attributed at the Bologna Children's Book Fair to the best apps for the young readers' market, signals the importance of this format to the future. Assuming this area as a prominent concern in the contemporary publishing world, the motivations for this work are the result of a personal interest combined with a prospect of enrichment and professional growth.

Regarding research methodologies, this project follows the proceedings proposed by qualitative research, a practice that allows research through different areas of knowledge given its method's flexibility and diversity, while privileging contemporary issues. The triangulation of the research methods and data collection ensures that analysis and interpretation doesn't confine to a single kind of observation [1]. Illustration, animation and new media limit the areas of this study, through literature review. Regarding data collection, it originates from selected bibliography and scientific publications, document analysis (case studies), interviews with animation, illustration and publishing professionals and studio work. We highlight the importance of interviews to this study, especially by illustrator and author André Letria, given his earned experience in digital publishing, establishing a direct relationship with this research project.

2 Context

Books are one of illustration most common vehicles, a format with which we interact from an early age. Stories have always been used both for entertainment and children education. From the Egyptian visual art, the doctrine intentions of the Christian Church, to the romance illustrations from the thirteenth century, visual imagery has been a primary form of communication throughout many centuries. However, it is only with the acknowledgment of children as a distinct age of human life that children literature emerges [2], with “Kunst und Lehrbüchlein” (1580) and “Orbis Pictus” (1658) being its first examples [3].

Edward Lear, John Tenniel, Kate Greenaway and Beatrix Potter are references of the nineteenth century, the period characterized as the “Golden Age” that introduced color, following the evolution of printmaking techniques. Randolph Caldecott represents one of the most important authors of this period, as the first illustrator to apply a symbolic interpretation to book illustration [4]. El Lissitzky’s book “Of Two Squares”, published in 1922, represents a break in traditional format and content addressing the symbolism of the abstract form [5]. In the 1950 and 1960 decades, graphic design strongly influences illustration, with the use of flat colors and a minimalist approach. Maurice Sendak innovates form and content, defining the picturebook as “visual poetry”. With the late 1980s, typographic eclecticism appears, integrating text as part of the visual storytelling.

The evolution of the picturebook shows us its statute as a cultural artifact, reflecting technological, social, economical and cultural advances. The impact of the digital world in children’s publishing has already been recognized by the “Radical Change” theory that identifies non-linear dynamics, multiple layers of meanings as well as format and perspective changes [6]. However, with the emergence of multi-touch tablets we are dealing with a fundamental transformation that is the introduction of a new medium.

2.1 Between New and Old Media: A Cyclical Relationship

For more than five hundred years, since the fifteenth century, western culture has been dominated by the book, that established itself as a symbolic object [7], defined as “traditional media”, a term used in association with different means of communication and organizations, such as the printed press or broadcasting. “New media” emerges as an inclusive concept regarding digital, electronic and interactive media. It represents a cultural change of paradigm and the blurring of boundaries: “we have seen a shift from «audiences» to «users», and from «consumers» to «producers»” [8]. Considering digital tablets as another form of digital mediation, we here address the concept of new media in order to understand its relation to the traditional format.

To better understand the relation between new media and the existing culture, Bolter and Grusin defined the process of “Remediation” referring that “new media are doing exactly what their predecessors have done: presenting themselves as refashioned and improved versions of other media” [9]. For these authors no medium operates in isolation from other media, relating in contrast with the existing media. Henry Jenkins relies on the concept of “Convergence” to attain a similar conclusion: “If the digital revolution paradigm presumed that new media would displace old media, the emerging convergence

paradigm assumes that old and new media will interact in ever more complex ways” [10]. As new media defy existing paradigms traditional media reaffirm their identity resorting to age as a symbolic meaning. We can see this in the publishing world, as book supporters call upon its historical legacy to proclaim a special status. These concepts allow us to attribute a cyclical rather than a linear relation between traditional media and new media, a relationship of dependency that strengthens the cultural identity of each medium.

2.2 The Interactive Book

The referred cultural and technological processes also lead to a transformation of contents. Charlie Gere referred how the process of books digitization initiated by Google could alter readers relationship with the printed book: “What is almost certain is that it will not simply be a more convenient means of using books in way that we already do, but is likely to change how we conceive of books and their contents” [11]. Although we can define the book as an interactive format given the possibility of random access, its limit is always defined by its structure. On the other hand, virtual environments can carry narrative contents, but they will always be an interactive space.

Interactive media emerged with the convergence of computing technologies, audio and video in the same digital environment, in the end of the twentieth-century. There are many differences between a narrative object mediated by traditional media and the ones supported by new media, but interactivity lies in its core. Lev Manovich refers to this as “the myth of interactivity”: “modern HCI allows the user to control the computer in real-time by manipulating information displayed in the screen. Once an object is represented in a computer, it automatically becomes interactive. Therefore, to call computer media «interactive» is meaningless – it simply means stating the most basic fact about computers” [12]. Interactivity is then defined as a cyclical process between two or more agents. Regarding human-machine relation it is based on the action of the subject on the artifact so that it becomes significant [13].

Although we recognize “interactivity” as a recent word, its meaning it’s not, as it is possible to find interactive structures that date back many centuries, such as the book itself. Chapter headings and indexes reflect the beginning of the input structure [14]. However, Erençan Gökçek points out that the definition of interactivity also represents a rhetorical approach to old media, that claims “that these weren’t really «active»”. Gökçek refers to Roland Barthes’ text “Death of the Author” where he claims that readers are actually writing it at the same time they engage with it [15]. Jeanne Stern, an animation teacher interviewed during this research project stated, regarding interactive animation, that “just because something is deemed “interactive” does not mean it necessarily requires more “interaction” from the viewer than regular animation. All good art should require an effort from the viewer, there should be space left open for the viewer to put oneself and one’s experiences into the art (using one’s mind)”.

2.3 Multimedia and Narrative Structures

Being the digital environment, at its core, interactive, narratives conveyed through digital media are defined in the same way, which leads us to consider the concepts of linear and

non-linear narratives. Non-linear narratives had a significant development with the advent of videogames placing users as an integral part of the narrative [14]. Some authors compare the non-linear and interactive possibilities that technologies enable with the function of the human brain. Anthony Friedmann refers how the brain processes different types of visual, sensory, auditory and tactile impressions on different points and how memories coexist through random access. Friedmann claims that despite our imagination working in a non-linear way, we did not always had the resources and tools to make them interactive [14].

Regarding multimedia, as a way of conveying information through more than one type of media, it can be found in books, through the simultaneous presence of text and image [2]. Maria Nikolajeva affirms, in this sense, how books are closer to theater or cinema, where the overall meaning is constructed by the reader/viewer, through the interaction between the two forms of communication [2]. In this context, “Intermediality” emerges as a relatively recent concept, an area of investigation applied to artistic expressions that combine visual and verbal forms, such as cinema. Recently, this concept has also been applied in studies relating picturebooks [16].

The process of adapting the printed illustrated book to digital format further enhances these characteristics. The first digital picturebooks, a collection called “Living Books”, were published in the late 1980s, using the CD-ROM. This format rapidly declined, but new visual media brought image to the center of communication defying the written word [7]. However, all the educational processes leads us to think, read and write in the same way, a paradigm that is no longer present in images, graphics and animations, expressions possible to be “read” in multiple ways [14]. So, the digital book can be considered a dematerialized, interactive object that relies on the use of other media besides text [17]. The interactive possibilities of these formats enable the creation of new forms of communication and visual expression. The physical participation of the readers becomes fundamental, as a natural extension of game and recreation, basic human needs supporting learning processes.

3 The project: “LOOP Stories” iPad app

As stated before, the emergence of tablets and e-readers represents a fundamental change in publishing relating the introduction of a new medium. Setting as reference picturebooks and children's publishing, we here address the multi-touch tablet that emphasizes communication through images.

The research background of this study allowed us to sustain the choices regarding the project development. We've seen how this new digital paradigm brings important transformations to narrative structures, placing new challenges to the way we approach digital publishing. Interactivity introduces a universe related to construction and experimentation. The priority given to image in this project meets this principle through the concept of a “story-image”, a vehicle of multiple meanings with which one interacts in order to enable a narrative construction. The “LOOP Stories” iPad app proposes a symbolic exercise that explores interpretation, defined by an open structure, random language, non-sense and memory, making a more direct appeal to imagination.

3.1 Concept and Structure

“Visual literacy” is an expression commonly used relating the ability to “read” images, as contemporary culture becomes increasingly dependent on visual communication through multiple media [18]. This expression is also found in the context of picturebooks, as the ability of observation and aesthetic understanding of illustrations. Martin Salisbury argues that illustrations in children's books can convey multiple meanings, playing a significant role in the development of children, rather than just being a simple aid to the act of reading [19].

Within this context, this project aims to explore the ability of attribution of meaning to images, relying on Maurice Sendak's expression “visual poetry” as a metaphor for the project. We associate with another concept, the “Tangram” game where multiple pieces are used to construct different images. The app structure resembles a puzzle, where the different pieces are used to construct characters. For this first version of the app, fifteen different pieces were designed allowing thousands of different combinations. The title – LOOP Stories – suggests a never-ending story, simultaneously referring to the computer loop and to the origins of animation, when optical toys relied on this structure as a narrative language.

3.2 Visual and Graphical Composition

The illustrations are based on a symbolic approach that starts from the idea of the “pixel” as the basis for its construction, referring to the digital environment in which they operate. The aesthetics is defined by a geometric and orthogonal design, which resorts only to the perpendicularity between lines for solving the formal vocabulary, based on the square module. The images rely on simple geometric shapes – circles, triangles, and squares – towards a degree of geometric abstraction that encourages free interpretation. The simplicity of the base elements when combined together, suggest, however, more complex readings. This complexity is further enhanced by the use of bold and flat colors with contrasts that enhance the expressiveness of the illustrations.

3.3 Prototype Development

Prototypes help to consolidate a project in a concrete object through the evaluation of several items such as functionality, navigation, interaction, or even the translation of the illustrations on the screen. Prototypes can be developed in different phases, corresponding to its level of development. The information attained from the evaluation constitutes the basis for its future development. The aim of this prototype was not to include all the information and structure of the application, but to ensure that the model reproduced the actual app experience. With users tests, the goal was to understand if they clearly identified and used the functions of the application.

Tests were conducted using a group of 12 users aged between 10 and 60 years old, some of them knowledgeable with iPad technology, others using it for the first time. After a short learning process, quickly the interaction reveals to be immediate and natural. The objectives are easily understood by users of different ages. We consider relevant that this project fits into a universe of products that are still quite new in the market, which

naturally raises curiosity. Still, some suggestions and comments were made to the author of the project: Why is the scroll bar positioned on the left side? Will there be additional functionalities? Do you consider including levels of complexity, relating different age levels?

We also consulted a director of a Portuguese publishing company for an evaluation of the project according to an editorial perspective. Considering it a simple exercise, Margarida Noronha (from Kalandraka Portugal) stated that the app might appeal to different age groups given the mental exercise it evokes "a younger child may experiment without making connections while older children can play from memory".

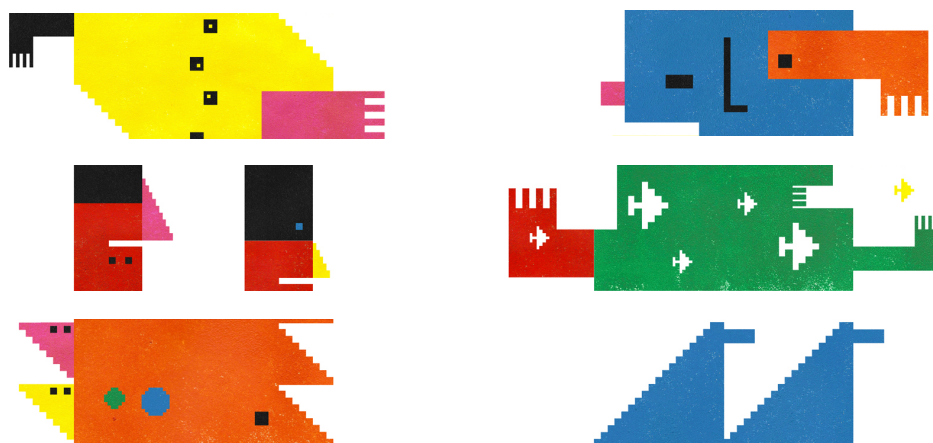


Fig. 1. Illustrated pieces of the project.

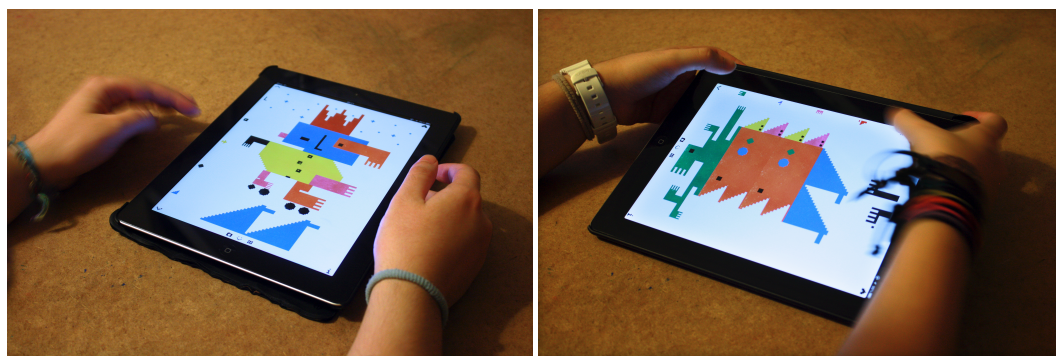


Fig. 2. Photos of the prototype being tested.

4 Conclusion

Digital publishing is an increasing reality. However, the impact of digital media in the publishing circuit is still at an early stage of assertion. The fact that this is an emerging field brings with it the lack of established bibliographical references, the solid results of an historical distance that allows clear and objective information. Therefore, it is important to assume a critical posture through conscious choices and methodologies, based on knowledge supported by the technological possibilities of this medium.

The app prototype represents an important phase of this research process that simultaneously places it in a further development phase. Some issues are still to be tested, such as additional screen views, the inclusion of sound and the animated elements that should be evaluated in relation to the whole structure of the application. To review these, future tests will be necessary using a prototype version closer to the final product. However, this project already represents an intense learning process, essential for its future development.

Interactivity, sound and moving image are languages that influence the creation of digital books, different expressions that can engage with each other. The illustrator may not dominate all of them, but the knowledge of their expressions and the relationship with different professionals reveals to be crucial for the development of unique products. If the picturebook is considered by many authors as an ideal means of artistic expression, so the approach to an interactive project should be the reflection of an artistic nature, experimenting with formats and established conventions, challenging the reader and reflecting technological advances.

References

1. YIN, R. K.: *Qualitative Research from Start to Finish*. The Guilford Press, New York (2011)
2. Nikolajeva, M.: *Aesthetic Approaches to Children's Literature: An Introduction*. The Scarecrow Press, Maryland (2005)
3. Salisbury, M.: *Illustrating Children's Books. Creating Pictures for Publication*. Quarto Publishing, London (2008)
4. Male, A.: *Illustration. A Theoretical & Contextual Perspective*. AVA Publishing, Lausanne (2007)
5. Heller, S., Chwast, S.: *Illustration: A Visual History*. Harry N. Abrams, Inc, New York (2008)
6. Dresang, E. T.: *Radical Change Theory, Postmodernism, and Contemporary Picturebooks*. In: Sipe, L. R., Pantaleo, S. (eds.), *Postmodern Picturebooks. Play, Parody, and Self-referentiality*. pp. 41-54. Routledge, London, New York (2008)
7. Furtado, J. A.: *Fractura Digital e Literacia: Reequacionar as Questões do Acesso*. In: *Comunicação & Cultura*, 3, pp. 97-111 (2007)
8. Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., Kelly, K.: *New Media. A Critical Introduction*. Routledge, London, New York (2009)
9. Bolter, J. D., Grusin, R.: *Remediation. Understanding New Media*. The MIT Press, Cambridge, London (2000)
10. Jenkins, H.: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York University Press, New York (2008)
11. Gere, C.: *Digital culture*. Reaktion Books, London (2008)
12. Manovich, L.: *The Language of New Media*. The MIT Press, Cambridge (2001)

13. Zagalo, N.: *Emoções Interactivas. Do Cinema para os Videojogos*. Grácio Editor, Coimbra (2009)
14. Friedmann, A.: *Writing for Visual Media*. Focal Press, Burlington (2010)
15. Gökçek, E.: *How Should We Read New Media and New Technologies?* Paper presented at the ELPUB2011. Digital Publishing and Mobile Technologies, 15th International Conference on Electronic Publishing, Istanbul (2011)
16. Nikolajeva, M.: *Play and Playfulness in Postmodern Picturebooks*. In Sipe, L. R., Pantaleo, S. (eds.), *Postmodern Picturebooks. Play, Parody, and Self-referentiality*. pp. 55-74. Routledge, London, New York (2008)
17. Zagalo, N.: *Livros que nos envolvem outra vez...* Paper presented at 8º Encontro Nacional/6º Internacional de Investigação em Leitura, Literatura Infantil e Ilustração, Braga (2011)
18. Bamford, A.: *The Visual Literacy White Paper* (2011)
19. Salisbury, M.: *Play Pen. New Children's Book Illustration*. Laurence King Publishing, London (2007)

ENTREVISTAS A PROFISSIONAIS DE ILUSTRAÇÃO, EDIÇÃO E ANIMAÇÃO

André Letria, ilustrador e editor da editora Pato Lógico

Sara Cunha: No que diz respeito à Pato Lógico, como se estrutura o seu trabalho no âmbito dos diferentes papéis dentro da editora (editor, autor, ilustrador, direcção de arte, comunicação – se é que todas estas funções têm o mesmo responsável)?

André Letria: Sim, acumulo essas responsabilidades, mas exactamente por isso, de alguma forma, o trabalho fica facilitado. Há quase um ano que tenho uma colaboradora a trabalhar comigo, uma ajuda a part-time cada vez mais importante à medida que os livros vão saindo e o projecto se vai desenvolvendo. Mas não deixa de estar tudo muito centrado em mim, o que facilita o trabalho porque não existe a coordenação de uma equipa. Claro que isso também tem desvantagens, desde logo o tempo que se gasta e a dificuldade que existe na sobreposição dos papéis. Por outro lado, o método e organização acontecem naturalmente.

A ideia aparece primeiro, a concepção do projecto, o pôr em prática enquanto ilustrador, umas vezes já com texto na fase inicial, outras vezes com o texto a aparecer posteriormente, como foi o caso do *Estrambólicos* e *De Caras*. Seguindo-se uma certa ordem, a sobreposição que às vezes pode acontecer, não se torna muito complicada. Tudo tem um espaço muito bem definido. Após a concepção do livro, da decisão sobre como é que se vai tornar num objecto, surge a interpretação do texto e a concepção das ilustrações. A produção gráfica já é mais complicada porque me obriga a sair do meu terreno natural, da parte artística da concepção das ilustrações, mas com a prática vai melhorando. E depois a parte da divulgação, da promoção. A única onde me sinto menos à-vontade surge após o livro estar concluído, que é a fase da distribuição. Porque é uma área difícil de dominar, que ultrapassa autores e editores, e que obedece a regras de mercado cada vez mais complicadas. É uma fase que envolve um investimento grande que uma pequena editora, por vezes, tem dificuldade em suportar.

Mas no fundo estou a fazer aquilo que sempre quis, que é conceber os livros segundo a minha vontade, sem grande intervenção exterior, a não ser os conselhos das pessoas com quem vivo. Sei o que pretendo desde o princípio até ao fim, o que torna tudo mais fácil.

SC: Incómodo inaugurou a colecção Snap Stories, de aplicações para iPad. Com mais livros futuramente a serem editados neste formato, como vê a evolução da publicação digital dentro da editora?

AL: Aquilo que eu gostava que acontecesse e que está a ser posto em prática, é que cada livro impresso, que é imaginado e produzido no formato em papel tenha sempre o seu irmão ou primo, em formato digital. Claro que isto obriga a um esforço grande, porque nem todos os projectos são automaticamente adaptados para aquele formato. Necessitam de um olhar diferente, precisam de ser trabalhados para um formato que não tem nada a ver com aquele para o qual foram concebidos originalmente. Embora eles sejam pensados de alguma forma, inevitável e inconscientemente até, no que pode ser a sua versão digital, a forma como eles vão viver nos ecrãs pode não resultar com uma simples adaptação, sendo às vezes necessária uma recriação quase total, como aconteceu no *Incómodo*. O

Incómodo existe no formato em papel como harmónio, com uma leitura que só é possível de uma maneira, o contacto com o papel, o manuseamento daquele objecto, é feito daquela forma. De repente, no ecrã, perde-se essa base e o objecto precisa de viver de uma outra forma, precisa de animação, e de acrescentos à história. Ele existe neste momento numa versão muito simples que serviu como experiência, mas para continuar a sobreviver vai precisar de evoluir, que a história seja continuada de outra forma, não chega só ter sido feito como o foi para o iPad.

SC: Então vai haver uma continuidade?

AL: Vai haver aquilo a que se chamam os *upgrades* ou *updates*, o que faz com que se tenha sempre uma necessidade de aperfeiçoamento que não acontece no formato em papel, que pode viver anos sem ser necessária qualquer tipo de revisão. O que acontece com o digital é uma produção contínua. Os outros livros também já estão a ser preparados, o *Estrambólicos* e o *De Caras*. Nestes, a transformação para o digital tornou-se mais óbvia porque os livros por si têm características muito lúdicas, como um jogo, o que os aproxima da forma como vão viver nos iPads, não necessitam de muito mais. E este novo livro (*Se eu fosse um livro*) terá também o seu caminho, ainda não sei exactamente como.

A questão é que este é um processo complicado porque é uma área diferente e nova, com a qual não estamos habituados a trabalhar, obrigando a um grande esforço de adaptação no processo de criação. Não basta saber ilustrar e saber fazer livros, aqui precisamos de profissionais com outros conhecimentos, como de programação. Até no que diz respeito ao marketing, esta é uma vida nova que os livros começam a ter, não se promovem e divulgam da mesma forma.

SC: A próxima pergunta tem um pouco a ver com o que já foi referido. Em relação a Incómodo, ele nasce já prevendo uma edição digital? Como foi delineado o formato, a concepção gráfica, a ilustração, a narrativa, deste projecto tendo em conta as duas versões, física e digital?

AL: Sim. Foi pensado para papel com aquele formato com a consciência de que seria depois adaptado ao formato digital. O que aconteceu foi que no processo de adaptação surgiram surpresas, precisamente pelo desconhecimento em relação ao meio. Percebemos, ao longo do processo, que algumas coisas funcionavam melhor se acrescentássemos ou mudássemos pormenores, o que obrigou, frequentemente, a voltar atrás. Apesar das imagens, dos ficheiros originais, que são digitais para a produção deste livro, já estarem preparados para uma possível manipulação, em algumas situações não existia preparação suficiente, sendo necessário reconstruir. A questão da animação, por exemplo, obrigou a um trabalho quase todo feito de novo. Os próximos títulos a sair já têm a vantagem deste conhecimento adquirido. As histórias existem, são pensadas da mesma maneira, o espírito da colecção mantém-se, mas a produção, a parte técnica é que beneficia com esse conhecimento.

SC: A Pato Lógico tem tido algum feedback do público em relação ao formato digital de Incómodo? E em relação à versão na língua inglesa?

AL: Sim, mas é tudo muito novo e temos a consciência de que foi o primeiro passo, ainda muito curto e tímido, tratando-se de uma experiência. Ao fazê-lo como experiência, houve divulgação mas pouca, não a necessária para que algo deste género tenha sucesso, principalmente a nível internacional. Não se pode imaginar fazer um investimento assim considerando apenas o mercado português. Demos este primeiro passo pela experiência de aprendizagem, sem grande divulgação também porque não temos a consciência exacta do que este produto representa em termos de trabalho de qualidade. Para já, consideramos que correu bem, mas com os próximos livros é que se justificará uma maior publicidade. De qualquer forma temos acesso aos números e, internacionalmente, sabemos que há poucos milhares de downloads feitos. O que é uma boa notícia já que não houve divulgação, e o encontro com o projecto depende do choque accidental. Naquela imensidão de centenas de milhares de produtos que se vendem na App Store achámos que é um bom sinal, de facto.

Tenho noção de que outras editoras fazem produtos até mais acessíveis, livros que são adaptados. Este, no fundo, é quase uma brincadeira, um pormenor, um divertimento curto. Não se pode dizer que seja uma leitura de horas, mas pode-se fruir dele durante bastante tempo, com a curiosidade em perceber como é que funciona. É diferente de outro tipo de conteúdos, com maior profundidade, como os livros adaptados àquele formato. Sabemos de exemplos de editoras que não tiveram tanta sorte comercialmente, apesar do nosso ser gratuito. Este foi também um dos caminhos que quisemos seguir, exactamente por ser uma fase experimental. Os seguintes hão-de vir como pacotes e como um conjunto de produção da editora.

SC: Enquanto ilustrador e autor, qual a visão que tem para os álbuns ilustrados em suporte digital? Como vê a relação entre a ilustração e a animação (imagem estática vs. imagem animada) num sentido/aplicação narrativo?

AL: Há uma coisa fundamental, independentemente da técnica que temos à disposição e da capacidade tecnológica, não se pode nunca perder o interesse pelo conteúdo e a substância da história, independentemente do formato em papel ou digital, cheia de artifícios, saltos e animação. Conheço alguns exemplos com acesso a essa tecnologia, mas depois falta algo em essência, e não é isso que interessa. Independentemente do acesso que possamos ter à tecnologia, interessa termos sempre a consciência da presença de conteúdos de onde os leitores possam retirar algo de útil. Não há produtos que sobrevivam se forem maus ou pobres nesse aspecto, mesmo que sejam tecnicamente muito evoluídos. Isso é algo que mantenho sempre em mente. Depois, claro que é muito aliciante poder trabalhar com estas ferramentas que agora temos à disposição, com a consciência de que fazer para o digital não é o mesmo que fazer para o papel, que no digital se pede mais qualquer coisa. Não que se peça muito fogo de artifício, os pormenores podem ser bastante subtis e simples do ponto de vista técnico. Mas precisam de ser resolvidos da mesma forma que num livro se resolve tendo em conta o design daquele objecto. Como é que as páginas se viram, como são cortadas pela encadernação. É

uma questão de adaptação a outro meio, a outro suporte. Tendo isso sempre em mente, acho que se está no bom caminho.

SC: De que forma pensa que a ilustração poderá vir a ganhar ou a perder com os suportes digitais?

AL: Penso que tem sempre a ganhar quando se abrem novos horizontes, o que não significa que se tenha de ultrapassar ou abandonar as técnicas e os suportes antigos. Eu acho que o livro não desaparece, provavelmente passará a ser pensado de uma forma mais artística, mais requintada, em vez da produção em massa, como as colecções baratas que se vendem nos supermercados. Essa produção será provavelmente substituída, mais tarde ou mais cedo, pelas novas tecnologias como os iPads e os tablets, porque se torna mais fácil chegar a um maior número de pessoas e facilita também a adaptação a várias línguas. A distribuição será muito mais prática.

Os criativos estão sempre à procura de novas formas de trabalhar, seja para o papel, seja para o digital, independentemente do meio, a abertura de novos horizontes mantém-se. E com novas técnicas de comunicação, provavelmente também se abrirão novas linguagens artísticas. É bom também perceber que tipo de cruzamento é que pode existir, voltando atrás, passando do digital para o papel. É muito provável que objectos originalmente digitais, se possam pensar para o papel, com um formato diferente, mais requintado. Se calhar também pode ser esse o caminho, o inverso.

SC: Quais são as suas principais referências em ilustração?

AL: É muito complicado falar em referências porque são muito flutuantes e mudam com novas descobertas e outras que conheço, que me lembro ocasionalmente. Mas acompanho regularmente o trabalho de vários ilustradores, nacionais e internacionais, e faço algo que penso ser importante, que é inconsciente, mas inevitável a qualquer pessoa que tenha uma produção criativa, que é não se limitar às influências apenas da área em que trabalha. Pintura e escultura, cinema e teatro, acabam por também ter espaço e fazer parte daquilo que me interessa e que eu uso, não como ferramenta, mas como base para trabalho, base criativa, como inspiração. É difícil dar uma resposta concreta, falar em nomes ou em estilos, mas faço um esforço por acompanhar tudo o que possa.

Manuela Bacelar, animadora, autora, ilustradora e editora

Sara Cunha: A Manuela Bacelar tem uma vasta experiência na área da edição infantil e juvenil e do álbum ilustrado. Como tem acompanhado a evolução do mercado português dentro desta área?

Manuel Bacelar: Bom, vasta porque são muitos anos, porque esta é uma área que está sempre a desenvolver e a renovar-se, a andar para trás, andar para a frente, nunca fica no mesmo sítio. Eu tenho acompanhado o que se faz, e estou a chegar a uma conclusão que é um bocado frustrante, desgastante e irritante, principalmente irritante. É que eu acho que o livro deve ser o contraponto da televisão, dos jogos electrónicos, e isso começa logo pela cor. A cor da televisão, a cor que as crianças vêem, causa exasperação, inconscientemente vai causando exasperação e cansaço, e tem de ter um contraponto que é o livro.

Ora, o livro está a ir para as mesmas cores das televisões, os mesmos brilhos, e a querer pôr-se em bicos de pés para chegar à televisão. É um bocadinho isso que se está a passar, e os ilustradores estão a ir nessa onda, que é ditada quase subliminarmente pelas editoras e as suas linhas comerciais. Ora nós, comercialmente, não vamos competir com os Estados Unidos, nem vamos competir com países como a China ou a Tailândia. Nós, por sermos um pequeno país europeu, devemos precisamente preservar aquilo que se chama o “livro de autor”, porque as crianças também têm direito à qualidade. É a partir daí que se desenvolve o sentido estético e sensível.

SC: Como tem acompanhado a recente introdução dos suportes digitais no mercado editorial, particularmente os tablets como o iPad, que possibilitam a visualização de imagens coloridas e animadas, talvez numa maior relação com os álbuns ilustrados?

MB: Há espaço para tudo. O iPad tem o seu espaço. Eu imagino-me perfeitamente a ler um livro num iPad no comboio, mas não me imagino a fazer isso em casa, porque eu sublinho os livros com o que tiver à mão, com esferográfica, com tinta permanente, com lápis, risco, sublinho, tiro notas, dobro as páginas que gosto mais, para eventualmente depois fazer uma fotocópia. Há um contacto orgânico e físico que eu gosto de ter com os livros e com a escrita.

SC: E em relação aos livros só com imagens ou com predominância de imagens?

MB: Os livros só com imagens foi algo que eu introduzi um bocadinho, fruto de uma provocação. Por volta da década de 80 fui a um congresso, um encontro de literatura infanto-juvenil – uma designação com a qual não concordo, ou se é infanto ou se é juvenil, não é infanto-juvenil – num desses encontros onde, como habitualmente, não havia ilustradores representados. Na mesa não havia ilustradores, que na altura serviam para enfeitar livros. Eu fui por curiosidade e fiquei na plateia. Pedi a palavra e as perguntas começaram a ser-me dirigidas, precisamente porque não se falava ainda em ilustração e em livros ilustrados. Uma professora perguntou-me porque é que se ilustravam livros para crianças? Então expliquei a diferença que havia entre a oralidade, a história oral e a história ilustrada e do livro para crianças, e rematei dizendo “é possível

fazer um livro ilustrado sem texto, mas não é possível fazer um livro para crianças sem ilustração”. Disse-o no momento, mas fiquei a pensar naquilo e decidi fazê-lo, e fiz. Aliás, já tinha feito um, que passou despercebido porque foi publicado ainda antes do 25 de Abril, quando ainda não se falava de livros para crianças, ou falava-se muito pouco. Mas este que nem sequer era para crianças, foi o meu primeiro livro, que saiu no início da década de 70 e que se chama “Consola-te” e não tem palavras.

SC: Enquanto ilustradora e autora, tem alguma ideia(s) formada(s) para o que poderá ser o álbum ilustrado em suporte digital?

MB: Não tenho ideias formadas sobre absolutamente nada. Sou completamente contra ideias formadas. Não tenho nada contra a ilustração num iPad, acho que é mais uma porta que se abre aos ilustradores, pura e simplesmente. Se eles estiverem atentos e forem espertos, aliam a ilustração à engenharia de imagem e têm o futuro garantido, e se puderem fazer melhor do que o que se está a fazer, ótimo. 20 valores.

SC: Neste tipo de suporte, dada a presença de um ecrã, como vê a relação entre a ilustração e a animação (imagem estática vs. imagem animada) num sentido/aplicação narrativo?

MB: Não há animação sem ilustração. Nos países onde há boa animação, há sempre um ilustrador que é quem faz o *storyboard*, é quem conta a história, e depois há o animador que anima.

SC: Pergunto isto porque alguns profissionais da área da edição temem que os álbuns em suporte digital se transformem numa animação e não tenham a imagem estática, com um tempo de leitura diferente.

MB: Isso é uma tonteira, porque então não tinha existido o Tintin, ou tinham deixado de existir livros porque existia o Tintin, ou o Astérix, porque o Astérix, no fundo é um *storyboard* de animação, toda a banda desenhada é. Ou o suporte da animação começa por ser uma banda desenhada, para ser mais precisa.

SC: De que forma pensa que a ilustração poderá vir a ganhar ou a perder com os suportes digitais? Alguma característica que se ponha em causa?

MB: Isso passa pela escola, isso passa pelo nível cultural que se vai adquirindo na escola. E é a partir da cultura que nasce a estética e a partir dela a ética. Portanto, tudo isso é muito importante e está a ser descurado. Mas há outros países em que não está. E pensando de uma maneira global, e partindo do princípio de que há boas e más escolas, bons e maus professores, haverá bons e maus livros e bons e maus leitores.

SC: Como é que definiria um livro ou uma narrativa interactiva/a, digital ou não?

MB: Eu odeio definições. Seja interactiva, seja digital, seja animada, seja escrita, seja desenhada, a narrativa tem de ter um princípio, um meio e um fim. Não vamos pôr os

meninos pequeninos a ler Lobo Antunes, nem outros bons autores, que são bons autores. É como a fruta, come-se quando está madura, não quando está verde. Tem de se começar pelo princípio. Uma coisa que está a acontecer nos nossos livros e na nossa literatura para a infância é a obrigação de que o livro tem de ser engraçado. Uma criança pode ter um livro para rir à gargalhada, tudo bem, muito saudável; tem que ter livros em que encontre um paralelo aos seus problemas, porque as crianças têm as suas angústias, e sofrer faz crescer; e tem que ter livros que os comovam, como é a “Sereiazinha” e os contos tradicionais. Tudo isso ajuda a crescer, ajuda-nos a ter uma relação muito forte com a ficção, porque noto que as pessoas estão a fazer o percurso contrário. Ou seja, as pessoas duma certa geração fizeram o percurso contrário, não leram, começaram a ler livros quando já eram adolescentes/adultos e não tiveram os livros anteriores. E agora estão-se a interessar pela literatura, no caso de serem professores de literatura infanto-juvenil, etc., mas estão a leccionar algo que eles absorveram já adultos e que não saborearam na infância. Podem ser suficientemente inteligentes para superar essa lacuna, ou não. Então aí, a transmissão do gosto pela leitura é difícil.

Eu falo com este à-vontade, porque desde criança que tive muitos livros e bons, e fui sempre muito orientada, sem me sentir orientada. É uma consciência que eu tenho mais tarde. Fui orientada para um caminho estético, que depois encontrei na Checoslováquia o equivalente, assim como nas minhas escolhas pessoais. Isso ajuda-me, é a minha grande ferramenta de trabalho, o resto é veículo. Portanto, está-se a ir por um lado anedótico e do rir... esquecem-se que um menino é uma pessoa, uma criança quando nasce é uma pessoa, e as pessoas não têm de estar sempre a rir.

SC: Um dos livros que mais me marcou foi a Menina dos Fósforos, do Hans Christian Andersen, que tem uma história muito melancólica.

MB: Sim, sim. Mas todos nós, a história de que nos lembramos é a que nos fez chorar, não é a que nos fez rir. Os filmes que eu me lembro da infância são os que me fizeram chorar, os livros que eu me lembro da infância são os que me fizeram chorar, não são os que me fizeram rir. Esses eu também os tive, mas não me ficaram tão profundamente marcados.

Margarida Noronha, directora editorial da Kalandraka Editora Portugal

Sara Cunha: No que diz respeito à edição, como se estrutura o seu trabalho no âmbito da coordenação com os diferentes intervenientes na publicação de um livro (escritores, ilustradores, design gráfico, direcção de arte, comunicação)?

Margarida Noronha: Aqui vou referir mais o álbum que fazemos com produção própria, porque na Kalandraka também compramos direitos de livros, cujo processo é completamente diferente porque é muito mais simplificado. Num livro de direitos estrangeiros temos basicamente de fazer a tradução do texto. Aquilo que me está a perguntar tem mais a ver com os álbuns que nós próprios fazemos, aquilo que chamamos a “produção própria”. Na produção própria também há várias diferenças, dependendo se se trata de um projecto que a Kalandraka inicia, se é um projecto que nos é apresentado do qual uma parte poderá, ou não, estar feita. Há várias vertentes. Na produção própria, supondo que queremos publicar um conto tradicional em formato álbum ilustrado, o conto é escolhido em conselho editorial, sendo também logo pensado para que faixa etária será adequado, o que depois se reflecte em escolhas, quer em quem vamos eventualmente convidar para ilustrar, quer na escolha de formato e estrutura. Isso é pensado previamente apesar de, posteriormente, poder caminhar noutro sentido. Fazemos o convite ao ilustrador e a partir daí começamos entre todos a desenvolver o projecto. Temos tendência a trabalhar em equipa, porque a Kalandraka é uma editora pequena, e todos fazemos muitas coisas. Sobre a direcção de arte, o ilustrador envia-nos – após algum tempo que fica em contracto – as ilustrações. Normalmente, já se adequa a uma maquete existente, e o trabalho de design é feito pelo nosso departamento de design. Tentamos obviamente que agrade também ao ilustrador e, sobretudo, é pensado para ser inserido numa determinada colecção. Pode também ser um formato fora de colecção, um formato mais especial. O designer faz a maquetização do livro, inserimos o texto e enviamos uma primeira prova ao ilustrador.

O que pressupõe o álbum ilustrado é a relação entre o texto e a ilustração, por isso, começamos também aí a trabalhar o texto, como resulta oralmente, como se distribui a mancha gráfica, num trabalho conjunto. A participação do ilustrador depende, muitas vezes, da proximidade. Acontece frequentemente o trabalho com ilustradores que vivem no exterior, e as nossas relações estabelecem-se via skype. Do campo do ilustrador, o que se tem notado recentemente é que cada vez têm maior formação em design, ou vêm mesmo desta área, já com ideias bastantes formatadas daquilo que querem, do que pensam, e tudo isso é um processo que trabalhamos muito, desde o texto à imagem. Gostam de ter alguma intervenção na maquete, o que torna, por vezes, as relações um bocadinho mais complicadas. Apesar da opinião dos ilustradores ser importante, tentamos definir bem logo de início o trabalho de cada um, exactamente para que não haja algum conflito. Um álbum sofre sempre muitas mudanças até chegar ao final, é sempre uma obra em construção.

O ilustrador normalmente apresenta também um storyboard, mais ou menos completo, em função do que já conhecemos do trabalho dele. Se já fez três ou quatro livros connosco, obviamente que nos sentimos mais à vontade, apesar de podermos ser surpreendidos. Se for um ilustrador novo, tentamos acompanhar mais desde o início. Nós

tentamos sempre estar atentos ao que se vai passando, aos prémios, livros que vamos vendo, feiras. Temos também uma base de dados de ilustradores, gostamos de ter um book ou portfolio. Mas um pormenor a que damos muito importância são os hobbies dos ilustradores. Por exemplo, um ilustrador que toque um instrumento musical pode ser importante para uma obra em que a música seja o tema. Não quer dizer que seja assim tão literal, mas às vezes pode ser um factor de desempate.

O objectivo da Kalandraka sempre foi a multiculturalidade, por isso, dada a presença da Kalandraka em vários países, procuramos promover ilustradores entre países diferentes. Posso dar o exemplo do livro “Pezinhos de Lã”, um livro que é um conjunto de músicas portuguesas, mirandesas e galegas, cantado por um grupo galego, o Pés de Lã. Tendo uma componente galega muito forte, convidamos o João Vaz de Carvalho, um ilustrador português, como uma forma de introduzirmos o livro na edição portuguesa, caso contrário poderia não entrar no nosso mercado. Ou seja, também utilizamos estratégias de convites a ilustradores por razões de aceitação em determinado país. As “Kalandrakas”, de cada país são independentes. A Kalandraka Portugal é uma editora portuguesa, e apesar da linha editorial comum com a Kalandraka Espanha, tem alguns projectos próprios, cada vez em maior número à medida que os anos passam.

SC: Como tem acompanhado a recente introdução dos suportes digitais no mercado editorial, particularmente os tablets como o iPad, que possibilitam a visualização de imagens coloridas e animadas, talvez com uma maior relação com os álbuns ilustrados?

MN: Na Kalandraka acompanhamos com muito interesse. Temos várias faixas etárias e obviamente que isso terá influência para o facto de a médio prazo fazermos ou não algo nesse campo. Para já, a curto prazo não estamos a pensar ir por aí, mas estamos bastante atentos ao que se está a passar e esperamos também um dia tirar partido disso. Mesmo numa altura em que existam os dois suportes em simultâneo, o suporte físico em papel será sempre um amor, acho que posso dizê-lo assim. Pelo livro enquanto objecto, o podermos folhear. De facto há coisas que o suporte digital nunca poderá ter. Como furos nos livros, quando falamos em cortantes. Podemos simular num ecrã, mas não podemos ter de facto um furo, como na “Lagartinha Comilona” que vai entrando nos frutos. Uma vez que essa componente física para nós é tão importante, a qualidade que tentamos dar sempre aos livros, o folhear, o tacto, neste momento não estamos a pensar na edição digital. Obviamente que nos parece um suporte muito interessante, o poder explorar quando já estamos a falar naquele ponto em que passa a animação. Não sei se vai acontecer muito rapidamente ou não, vai depender do que o mercado também for ditando. Depois o mercado português não me parece muito preparado para que isso aconteça.

Também nas próprias editoras ouço falar em feiras de já se estarem a fazer contractos para suporte físico com os direitos salvaguardados para edições digitais. Acho que as pessoas estão atentas e o que se edita resulta de exercícios de uma ou outra editora estrangeira de estrutura e dimensões bastante fortes. Recentemente, na feira de Frankfurt, recebemos visitas de representantes de empresas, sobretudo japoneses, que nos propõem projectos. Mas no campo do álbum não vejo os editores ainda muito preocupados, de uma forma geral. Vejo alguns atentos, bastante atentos, mas ainda a

salvaguardar aquilo que é uma história lida em físico. A ideia que circula tem muito a ver com o facto de estarmos a animar um livro, como um filme animado. Por isso, achamos, claro, que tem muito potencial, estamos atentos mas ainda não muito preocupados. Mesmo que um dia vingue e possamos ler álbuns ilustrados em suportes digitais, no fundo serão duas coisas diferentes, mas que para as crianças daquela altura será algo normal. Para nós é que talvez não, porque crescemos com os livros em papel.

SC: Existe essa referência que é muito forte.

MN: É isso. Recentemente li num artigo que vão ser as crianças no futuro a salvar o livro em papel. Num outro artigo, isto no caso da ficção, referia-se como as pessoas de terceira idade são um dos segmentos em que o e-book está a ter mais sucesso. Portanto, há muita coisa para descobrir e acho bom que consigamos que os dois suportes continuem vivos, e que tiremos as potencialidades que cada um pode proporcionar. O livro em papel terá obviamente vantagens, mas o livro electrónico também tem as suas.

SC: E a longo-prazo, como vê a evolução da publicação digital dentro da editora?

MN: Dentro da Kalandraka, como dizia há pouco, temos estado atentos, mas acho que ainda não estamos numa altura em que possamos revelar muito, até porque não pensamos muito nisso. Tentamos é estar a par da parte tecnológica, porque penso que quando um dia passarmos a essa fase teremos de ter uma ideia fixa sobre aquilo que vamos querer fazer. Posso responder com muita sinceridade, porque o facto de seguirmos tudo com atenção vamos germinando já alguma ideia, não pensando em aplicá-la, mas para que quando tiver que acontecer ou decidirmos que aconteça, se calhar já cá está tudo. E esperamos também nesse campo continuar a tentar ser originais e fazer objectos com a qualidade que tentamos fazer em papel.

Mas a médio, longo prazo... infelizmente é difícil responder, acho que só é possível mesmo responder que a curto-prazo não. Será a médio, será a longo-prazo, será daqui a um ano, será dois, será cinco? Eu vejo a evolução destes suporte de forma tão rápida, que a qualquer momento pode surgir uma situação, e ser essa mesma situação que nos faça ir por aí. Claro que depois será pensado, isso faz parte da nossa política, pensar para que serve, o que vamos fazer. “Para que serve?” acho que é a pergunta fundamental do livro, seja em que suporte for. Vamos também fazer essa pergunta e tentarmos avançar com as nossas regras, como fazemos para a impressão, mas pensando-as de outra forma. Mas tentar de certeza fazer um produto com a qualidade que nós julgamos que merece.

SC: Em relação ao que vai acontecendo, seja dentro ou fora de Portugal, o que tem observado já lhe permite ter algum conceito do que poderá ser um álbum ilustrado em suporte digital?

MN: Já vi vários livros, várias aplicações, a “Alice no País das Maravilhas” foi uma das primeiras a aparecer, e claro que é fantástica, acho que qualquer pessoa, seja criança ou adulto, gosta de ver. Mas a dúvida é mesmo: é uma animação, não é um livro. Acho que o maior potencial poderá estar nos recursos que os e-books permitem, podermos ir

avanzando de link em link, poderemos ampliar e ver com mais detalhe uma personagem, um rosto, um objecto. Para um adulto, como acontece em livros de ficção, poderemos ter acesso a um dicionário. Ou mesmo uma criança de sete anos, de certeza usa com toda a facilidade um mecanismo desses, para ver um sinónimo de uma palavra. Sem referir a animação, acho que a grande vantagem é mesmo essa, poder ampliar, reduzir, mexer, fazer ligações. A principal vantagem de estar a ler um álbum será a exploração que se poderá fazer. Depois podemos ir às coisas mais incríveis, como mudar a cor de uma ilustração, mas aqui passamos a outro campo.

O problema, quando falamos em edição, é falarmos sempre em direitos. Digitalmente é muito fácil, as ilustrações podem não estar coloridas e para uma criança é muito fácil começar a pintar com o dedo, a carregar, a escolher cores com a paleta de cores à volta. Mas, e o ilustrador irá gostar disso? O facto de podermos manipular, de uma forma, não digo ilimitada, mas com muitas potencialidades, colorir, tirar cor, pôr cor, ver sinónimos, arranjar, ampliar, acho que essa exploração vai ser muito interessante. Agora em edição, acho que vai ser complexo definir isso em contractos, vermos até que ponto um ilustrador, um autor, poderá deixar mexer no livro. Aí poderá ser um recurso das editoras, imaginar formas possíveis de trabalhar o e-book, e negociar isso com o próprio autor ou ilustrador. Agora fala-se muito nos direitos para os autores, e acho que é uma reivindicação justa. Nunca ninguém é completamente dono de um livro electrónico. Voltando às vantagens, há outros pontos mais óbvios também o armazenamento. Podemos consumir mais, e depois comprar em papel os livros que mais gostarmos. Não sei se isto irá acontecer com o álbum ilustrado, porque neste momento a experiência é muito maior com a ficção. Eu, pessoalmente, se comprar um e-book que gostei de ler uma vez, fica em “armazém” e não precisa de ocupar espaço na estante, mas se gostar muito, se calhar também vou querer tê-lo em papel. No álbum ilustrado, imagino que também irão acontecer coisas semelhantes.

SC: Já aconteceu um projecto iniciar-se pela edição digital e depois ser passada ao papel.

MN: Exactamente, pelo sucesso que teve. Experiências dessas é que vão ditar o caminho daquilo que vai acontecer entre o papel e o digital. Mas para mim, a componente maior do digital é precisamente podermos fazer tudo.

SC: Li recentemente um artigo que falava precisamente sobre alguma perda de controlo da parte de ilustradores e designers, porque no livro físico a imagem está acabada. Tanto no livro como na animação – porque tenho essas duas referências –; uma animação é uma peça acabada, ninguém vai intervir nela, e no ecrã tudo pode acontecer. Até que ponto o ilustrador vai querer que a imagem seja manipulada?

MN: Claro, é uma questão de controlo, e como é que isso vai ser regulamentado, vai ser complicado. Mas acho que é um caminho, como foi acontecendo na história do livro, na história da edição, e dos direitos de autor, a propriedade intelectual foi sempre defendida e vai ter de continuar a fazer história e a ir por outros meios. Mas torna-se complicado,

porque é muito fácil nós manipularmos. Mas também pode ser utilizado como recurso, como estratégia comercial, vai também depender da abertura do ilustrador.

Mas quando falamos em álbum ilustrado, falamos sempre no equilíbrio entre a história e a ilustração. A ilustração pode desempenhar papéis muito variados, pode ser fiel ao que o texto diz, pode contradizer, embora raramente. No caso dos monstros do Sendak, temos aquelas páginas que não precisam de palavras para percebermos o que está a acontecer, que é uma festa. Mesmo falando de um álbum sem texto, claro que a narrativa faz parte, não podia existir sem ela, há uma estrutura que não está expressa em palavras, mas que é natural ao livro. Acima de tudo o que faz um livro funcionar é a narrativa, é a história que ela tem, se a história não funcionar o livro também não funciona. O receio está na perda da história, concentramos-nos numa imagem, e esquecemos um pouco porque é que ali estamos. Essa manipulação assusta-me um bocadinho, esquecermos a história e concentrarmos-nos muito na imagem.

SC: Também me tenho deparado muito com essa preocupação nos artigos que vou lendo, que é a preocupação pela narrativa, que ela não se perca. Algumas editoras para assegurarem aos pais que as crianças não perdem a história introduziram a leitura acompanhada com audio.

MN: Claro, as editoras vão ter de criar estratégias, para além da parte normativa e regulamentar que terá de haver, para podermos continuar a ler de facto livros, e não apenas ver imagens e baralhar tudo a pensar que é uma animação. Acho que o audio é um recurso possível. E temos também que ensinar a ler, tal como ensinamos a ler livros. Muitas vezes no livro físico a criança também não lê até ao fim, perde-se pelo meio, se formos nós a contar é diferente. Acho que na leitura digital também terá de haver algum processo de acompanhamento, temos de ensinar a ver e a parar. Falando no tipo de livros para pré-leitores, é essencial um acompanhamento, uma educação para a leitura de livros electrónicos. Para uma criança é muito fácil desconcentrar-se e de repente já está noutro lado a ver fotos. O que se prolonga também às escolas, porque lá chegará.

Os e-books parecem muito longínquos, são por um lado, uma coisa ainda estranha, por outro, muito próxima porque vivemos com essa realidade. Mas se olharmos para o dia-a-dia, quantas pessoas é que realmente usam os suporte digitais? Na feira de Frankfurt fiquei muito surpreendida porque nunca vi tantas pessoas com tablets, mas em Portugal eu não vejo muito. Vejo muitas poucas pessoas que os têm ou que os usam para ler, vejo mais o uso enquanto computador pessoal, como ferramenta de trabalho. De uma forma geral, olhando à nossa volta, se formos no metro, no comboio, em situações quotidianas, não o vejo como suporte de leitura. Este ano, em Frankfurt, é que realmente fiquei muito surpreendida comparativamente com o ano passado porque foi uma explosão, desde o avião, a clientes mesmo que já nos apresentaram os livros em iPads, o que também foi uma novidade. Já não era preciso andar com tantos livros para mostrar.

SC: Então o iPad servia para mostrar um portfolio?

MN: Exactamente, um portfolio, mas também as propostas, tinham os livros digitalizados, isto para a compra e venda de direitos. Normalmente a outras editoras

mostramos as nossas novidades, os nossos últimos livros, e visitamos também outras editoras, para ver se há algum livro que queremos comprar. Mas nem todas as editoras têm stands, há quem ande com a sua mala, com os seus livros, a mostrar o que fazem, editoras pequenas ou não necessariamente pequenas. E este ano já tive reuniões em que já não estava presente o livro físico – e estamos a falar de álbuns ilustrados – mas sim o livro em pdf e passávamos a reunião a olhar para o ecrã. Alguns editores vêm o livro no ecrã, mas depois dizem “este eu quero ver o livro físico, quero que me envie por correio”. Nas compras e vendas de direitos nós vemos os catálogos de novidades. Se já conhecemos a editora também já sabemos mais ou menos aquilo em que estamos interessados, podemos numa reunião ver três ou quatro livros, e mostrar também os nossos e ficamos por aí. Depois, em função do grau de interesse pedimos o livro físico ou não para nos enviarem posteriormente. Aí como ferramenta de trabalho, acho que é bastante útil, porque há livros que outras editoras nos enviavam para avaliar, e agora olhando para eles já podemos dispensar. Aqui numa perspectiva entre editoras, acho que facilita muito.

Voltando ao contexto português, realmente não vejo o suporte digital frequentemente, posso estar a falar com algum desconhecimento, mas também não me parece que em Portugal haja muita coisa disponível para comprar. Depois penso também na distribuição, não será uma distribuição física como acontece nas livrarias.

SC: Como falávamos da questão dos álbuns, tenho pensado no toque, no tocar as imagens, como é que se pode relacionar com os livros pop-up? Claro que os livros pop-up são esculturas, mas ao mesmo tempo também são constituídos por peças que se podem manipular e muitos livros pop-up que não têm uma narrativa intrínseca, podem-se abrir em qualquer página, possibilitando a manipulação de uma parte do livro. Às vezes também penso neste princípio como uma estratégia para o suporte digital.

MN: Sim, acho que sim. Quando se tornar um suporte mais comum, o que se vai destacar vai ser a originalidade e a imaginação dos editores. Como também já acontece no papel, quando tentamos fazer coisas novas, apetecíveis. Aí penso que há uma componente fortíssima dentro da parte didáctica, já ultrapassando as questões da narrativa. Por exemplo nos livros como o “Blue” ou o “Yellow Square” do David Carter, que são pop-ups que não têm uma história, mas são de facto objectos a partir dos quais até podemos imaginar uma história. Acho que aí sim, o e-book tem uma grande potencialidade didáctica. Didáctico sem ser a nível escolar, objectos que podemos manipular, criar... Acho que será um caminho para uma colecção que fica na fronteira, como já o é actualmente em papel. E depois livros com sons, pode também ser uma componente muito forte, podermos carregar num determinado ponto e pormos uma personagem a falar, a emitir um som, um vidro a partir, pode até ser uma forma de chamar a narrativa, uma forma de estimular a criança. Tem é de ser bastante estudado. Nos pop-ups muitas vezes existem demasiadas distrações, e as crianças tentam usufruir de tudo ao mesmo tempo, com aquela ânsia característica. No ecrã seria a mesma coisa, demasiada estimulação pode-se tornar num factor de desconcentração. Mas acho que os sons e o toque são um possível caminho, se calhar até o que ajudará a manter a narrativa. E sendo

usado de forma a que seja a criança a manipulá-lo, poderá ser uma estratégia interessante, o ouvir e o parar.

O esforço dos editores nesse campo terá de ser grande, de fazer experiências e ver o que é que acontece, e tentar conceber um objecto, um livro, que reúna boas características, e, nos casos com histórias, que ela não se perca. No didáctico, como falávamos, pode ser também um dos grandes potenciais o facto de podermos trabalhar e modelar a imaginação. Também para adultos, que se entusiasmam com estes suportes porque tornam tudo tão fácil. Quando apareceram os computadores tínhamos de ter formações, cursos, tarefas que se foram facilitando, e hoje qualquer um trabalha facilmente em computador. Os tablets são ainda mais intuitivos, não é necessário um manual de instruções, e esse à-vontade permite-nos perdermo-nos nesse objecto. Lá fora fala-se de uma evolução enorme, aqui ainda não sinto muito isso. Com a massificação as pessoas irão aderir, como se passou com os computadores, tenho a certeza que sim, porque é um objecto muito fácil de lidar. Também na questão física, cada vez há uma maior evolução na qualidade dos ecrã, a questão do armazenamento, que já falamos, o peso que se carrega. Eu sou optimista, muito optimista.

Espero, é claro, que o livro em papel não morra. Se calhar daqui a 20 anos, talvez, vamos ter livros muito bonitos em papel, mais bonitos do que já alguma vez tivemos. Os meios gráficos também se vão especializando cada vez mais. Se calhar vamos fazer muito mais livros, objectos.

SC: Quase obras artísticas.

MN: Sim, acho que já se começa a notar. Mas em Portugal, tenho pena, os livros de artista não são tão comercializados, passam num sector muito específico. Por exemplo, em Frankfurt há um pavilhão com um corredor só de vendas de livros de artista. O preço obviamente que reflecte o objecto que é, mas é muito mais comum. Cá não, passa num circuito muito fechado, e as pessoas não têm ideia que podem comprar um livro como compram um quadro ou uma escultura, que também é um objecto, um objecto único e se calhar até mais único do que uma peça de cerâmica. Considerando a possibilidade de reprodução, o quadro é muito fácil de ser reproduzido, reproduzirmos um livro de autor não é nada fácil.

SC: Como é que definiria um livro ou uma narrativa interactivo/a, digital ou não?

MN: Essa é uma pergunta complicada. Acima de tudo acho que um livro tem de ser útil, seja em papel ou não, o objectivo tem de ser o mesmo. Tem de contar uma história, ou se for didáctico tem de estimular, tem de levar alguém a fazer alguma coisa e a exercitar as capacidades que tem, a criatividade. Tem de servir para algo de útil, de prazer, de deleite. Nós lemos porque gostamos de aprender, ou porque nos dá prazer. E depois, dentro das componentes de cada um, seja mais literário ou mais didáctico, para o livro digital diria a mesma coisa, dentro das características que já referimos. A leitura faz parte do nosso quotidiano e da nossa construção, e no fim deverá sempre reter alguma coisa, porque isso é que nos ajuda a crescer. O importante é aquilo que vai ficar no crescimento de cada um de nós.

Isabel Minhós Martins, escritora e editora do Planeta Tangerina

1. No que diz respeito à edição, sendo os diferentes papéis dentro da editora – escrita, ilustração, design gráfico, direcção de arte – partilhados pela equipa, qual a vossa principal preocupação na coordenação entre todos?

Penso que por trabalharmos com uma equipa multidisciplinar temos uma noção melhor do trabalho alheio, isto é, temos noção das preocupações, dificuldades, limitações, etc. inerentes às diferentes tarefas. Isto significa por exemplo, que quando fazemos um texto para um determinado suporte temos noção de que se exagerarmos no número de caracteres, a qualidade gráfica poderá ressentir-se ou perceber que é preciso adaptar a linguagem gráfica à linguagem das ilustrações.

Por vezes acontece o trabalho gráfico desrespeitar as ilustrações ou a paginação de um texto não ser tão bem conseguida e dificultar a leitura do conteúdo: nos nossos trabalhos procuramos respeitar o que todos os outros fizeram ou vão fazer (antes ou depois de nós) e não retirar valor a esse trabalho através da parcela de trabalho que nos diz respeito. Também temos a preocupação de partilhar o trabalho dos outros nas diferentes etapas (mas não a todo o momento), partilhando opiniões, discutindo decisões, etc.

2. Como é que o Planeta Tangerina tem acompanhado a recente introdução dos suportes digitais no mercado editorial, particularmente os tablets como o iPad, que possibilitam a visualização de imagens coloridas e animadas, talvez numa maior relação com os álbuns ilustrados?

O e-book é uma nova variável que vai alterar o mercado tal como o conhecemos. Estamos a assistir à abolição de fronteiras de um mercado que até agora era quase coincidente com as fronteiras dos países. Em breve, a venda dos grandes “bestsellers” mundiais poderão vir a ser asseguradas pelas próprias editoras que representam os autores, podendo não ser necessária a venda de direitos às editoras estrangeiras. É um novo mercado desenhado para a escala global, o que fará abrir “clareiras” nas livrarias e trará novas oportunidade para projetos de carácter mais local. Os livros em papel continuarão a ter o seu espaço no mercado, embora alguns tipos de conteúdo possam desaparecer deste suporte (por exemplo os livros técnicos). Por outro lado, os e-books são também uma oportunidade para a projecção mundial de projetos editoriais que atualmente não se conseguem afirmar além fronteiras no mercado em papel.

No caso do álbum ilustrado, e em especial no segmento infantil, a passagem para e-book não é tão linear. Há um novo espaço, para um novo objeto que estará entre o jogo e o livro.

3. Como vêm uma possível introdução e/ou evolução da publicação digital dentro da editora?

Já temos algumas ideias de novos projetos para este espaço, mas ainda não estão concretizadas.

4. Enquanto editores, autores e ilustradores, têm já alguma ideia(s) formada(s) para o que poderá ser o álbum ilustrado em suporte digital?

Os livros eletrónicos são uma nova “layer” no mercado da cultura e do entretenimento, que se junta às já existentes, dos livros, cinema, televisão, videojogos, espetáculos, etc. Vão concorrer diretamente com alguns produtos, mas serão complementares e potenciadores de vendas de outros. No caso do Planeta Tangerina cremos que será mais um potenciador que um concorrente, à semelhança do que já acontece entre o cinema de animação e os videojogos.

5. Como é que definiriam um livro ou uma narrativa interactiva/a, digital ou não?

(pergunta difícil) Ainda não somos consumidores de aplicações para Ipad e outras que tais, mas parece-nos, pelo menos no que diz respeito aos álbuns ilustrados, que a experiência de leitura é tão diferente de um Ipad para um álbum em papel que talvez os álbuns continuem a ter o seu lugar no mercado (não sabemos, mas temos esse palpite).

A experiência de “ler um álbum num Ipad” é mais participada a nível tátil, possibilitando opções de todo o género; a segunda é uma experiência de leitura mais imersiva, sossegada, que exige mais (ou coisas diferentes) ao cérebro do leitor: não se vê a árvore a abanar com o vento, mas o leitor sabe que ela abana. E, dentro da sua cabeça, o vento faz as folhas abanar de uma determinada maneira. Uma maneira única que resulta de um trabalho de cada um e que conjuga memórias e ligações entre imagens que trazemos dentro de nós. Muito mais interessante, não?

Jeanne Stern, animadora e professora, UT Austin-Portugal Program

1. More and more broadcast content in film and television includes animation, whether on a commercial approach, such as in advertising, or with art projects. The introduction of digital tablets, the proliferation of screens in contemporary times, appears to further enhance the use of animated image. How have you been following the development of animation in this context?

While some of my paid work has been for theatrical film screenings, a majority of it is just for internet. And even when the films are meant to show in a theater, they also have to work on-line. I personally don't own a tablet so I haven't had much experience with them, nor do I know much about designing specifically for them. I'm sure I will have to adapt to the change soon though.

2. New digital media – tablets, in particular – allows for the moving image to appear in areas where, traditionally, the image is static, like picture books or editorial illustration. Some authors suggest that the future of illustration is animation, others choose to call this trend “animated illustration”, arguing that animation is something much more complex; others deny motion, saying that it does not enrich an illustration. In this context, how do you see the relationship between illustration and animation (static vs. moving image)?

There has always been a fuzzy line between the animated image and the still image, even before tablets. For example, what is a flip book? Is it a moving image or a series of still images? The same could be said of a series of illustrations that depict an action, if you were to photograph them and show them in a row as a video then it would be a form of highly limited animation. And, as people have switched from film photography to digital photos, many people have become "click happy," they take so many photos that when you play them back it looks like a movie.

The distinction between still and moving image is becoming more and more gray, if you have at least two images then you can have motion, or at least implied motion. Or even with a still image if you move the picture, or move your point of view of it, it can "move". The difference is only the intermediary, with a book, it is solely the hand and the eye that create the motion, with a video the motion is given to you.

The more work the viewer has to do, the more magical the experience is, thus the physical flipping of a flip book is more satisfying than watching a youtube video, and a low frame-rate claymation video feels more special than a live action film. Additionally a book is tactile, and has dimensionality. A tablet does not smell like dried leaves and sunny attics the way a book does. It is a singular magic box with changing content. Also, it is small, and it can't be taken apart and spread around like the pieces of a puzzle can.

To come back to the original question, I think that language is dissolving. There is no real meaning in these words. If I make a video that is a series of still images, is it animated? Does it have to create the illusion of motion to be animation? What if it *sort* of looks like motion, then is it animated? Having a shared language is convenient though,

so i would say if it is a moving image, probably would call it animation, if it is a static image that has the ability to change if touched, perhaps I would call it an interactive animation, or interactive illustration.

3. What is, for you, the importance of the still image in an animation project (by still, here, I am referring not only to the frame, but to the use of sequential still images as part of the narrative construction)?

The still image is what the animation is made up of, just as words are made of letters, without the still image there is no animation. But, a still image within an animation is very different from a drawing. In fact, if one composes a still image to follow the composition rules of a successful drawing one will likely fail. In a still image there is implied motion, in a moving image there is actual (sort of) motion. Its meaning comes from its context.

4. And what about sound, how do you relate sound with image, animated or not?

Image is much more obvious than sound, sound often hides in the background, but it is crucial. Sound controls our emotions. Sound creates a sense of space. Blind people can tell how big a space is by the way their foot steps echo. Sound can also add things that were never in the image, like horses or rain. Sound can contradict image and create tension. And sound can mimic the analog world in digital devices by providing simple feedback, like the faux camera "click" in digital cameras.

5. The National Film Board of Canada, one of the most important references in animation production, is now creating several interactive projects, including interactive animation. How do you see interactivity entering the field of animation?

I think interactive animation is very different from animation. There is a big difference between being provided a story, and creating your own experience. Interactive is more like a game. But, just because something is deemed "interactive" does not mean it necessarily requires more "interaction" from the viewer than regular animation. All good art should require an effort from the viewer, there should be space left open for the viewer to put oneself and one's experiences into the art (using one's mind).

6. How would you define an interactive animation/visual narrative (digital or not)?

There would be some element that the viewer could change or control. The animation itself would not be exactly the same every time. A standard animation would be the same every time, you could re-watch it and discover details you previously missed, but it would be the same film/ narrative as before.

GRELHAS DE ANÁLISE DOCUMENTAL (ESTUDO DE CASOS)

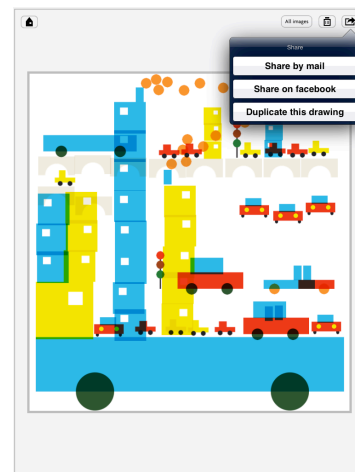
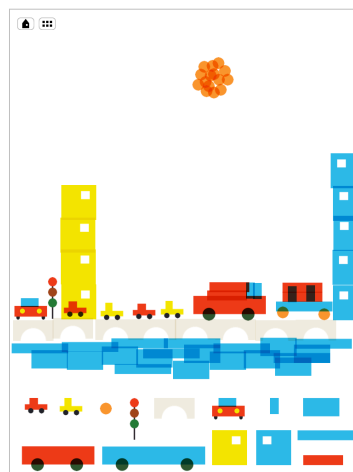
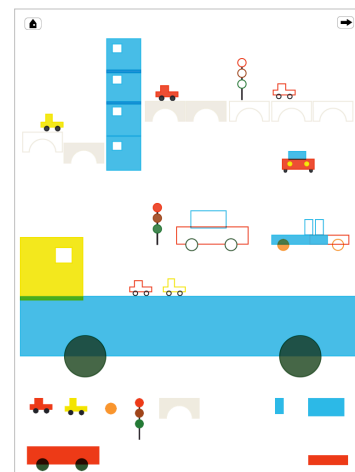
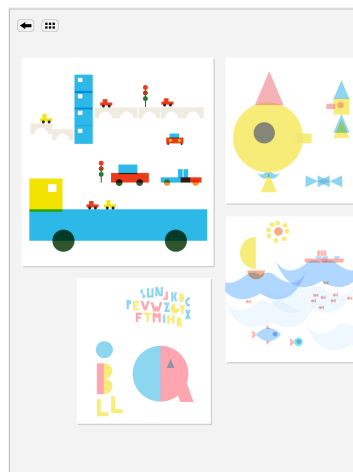
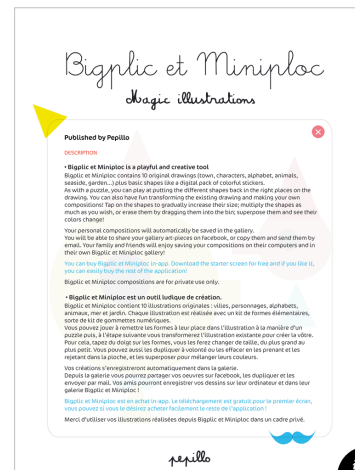
Bigplic et Miniploc. (2012). Celine Vernier, Pepillo

imagens

ícone app store



captura de ecrã



descrição

“Bigplic et Miniploc contains 10 original drawings (towns, characters, alphabet, animals, seaside, garden...) plus basic shapes like a digital pack of colorful stickers. As with a puzzle, you can play at putting the different shapes back in the right places on the drawings. You can also have fun transforming the existing drawing and making your own compositions.”

<http://www.bigplicminiploc.com>

Jogo, lúdico, geometria, construção narrativa e de personagens

definições gerais

critério de selecção	formato	categoria	faixa etária indicada	preço
produção independente original	iPad App	ensino	4+	aplicação base gratuita; 1,59€ pelo pack de 9

estrutura e organização de conteúdos

estrutura	orientação / gestos	navegação / menus	input de dados	extras
estrutura com 10 painéis de exercício individuais	vertical / <i>tap; drag; flick;</i>	navegação com botões de menu – canto superior esq.	—	permite gravar imagens em galeria, envio por email ou partilha no facebook

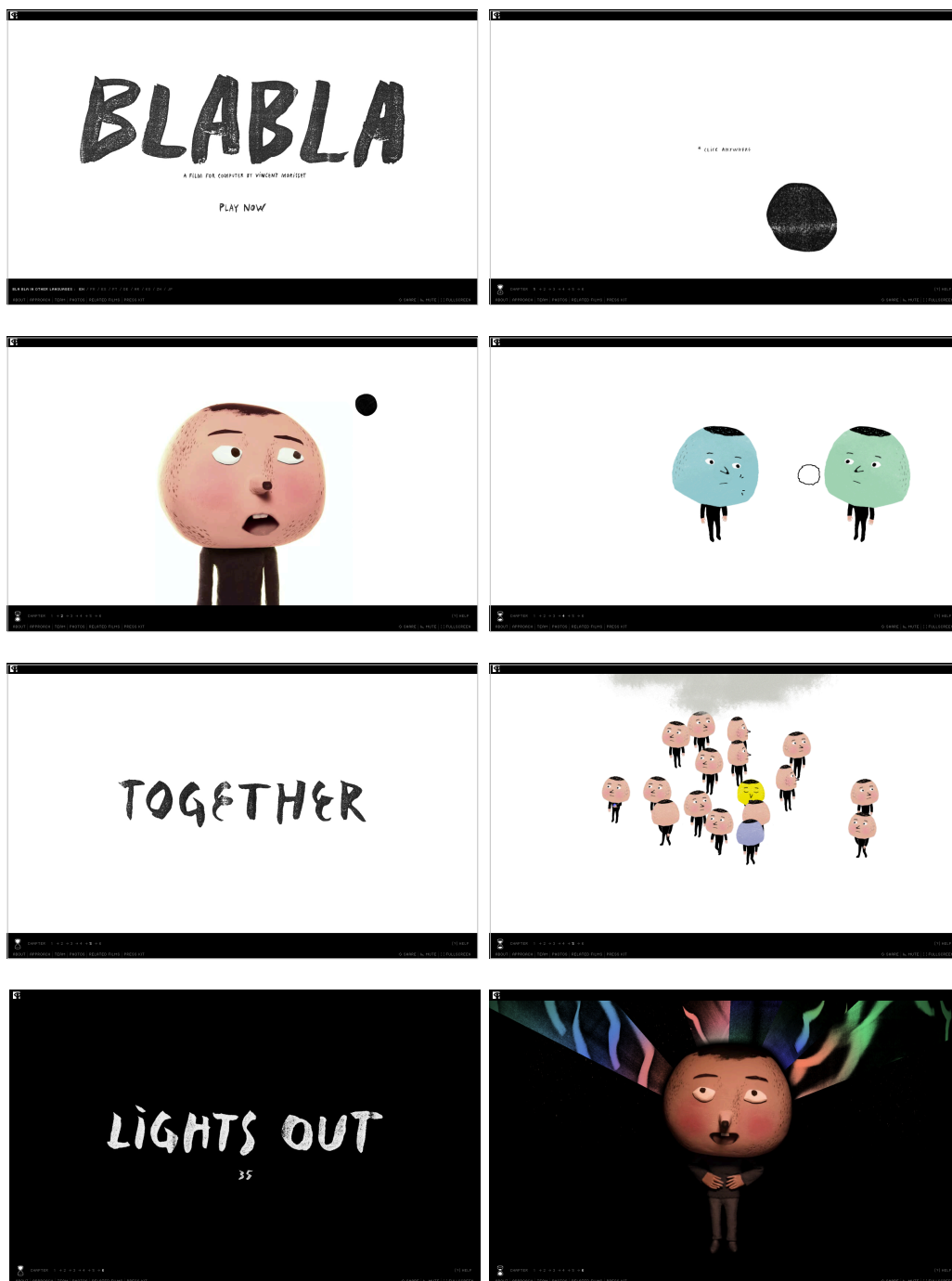
composição visual, multimedia

linguagem visual	cores	som	animação
formas geométricas simples e cores planas	fundo branco; amarelo, vermelho, azul, preto, rosa, verde	sons pontuais associados à montagem/desmontagem das peças	animação pontual na montagem/desmontagem das peças

BLA BLA a film for computer. (2011). The National Film Board of Canada

imagens

captura de ecrã



descrição

“BLA BLA is an interactive tale that explores the fundamental principles of human communication. The viewer makes the story possible: without him or her, the characters remain inert, waiting for the next interaction. The spectator clicks, plays and searches through the simple, uncluttered scenes, truly driving the experience.”

<http://blabla.nfb.ca/>

Construção narrativa, interação, animação, comunicação

definições gerais

critério de selecção	formato	categoria	faixa etária indicada	preço
produção independente de animação	animação interactiva <i>online</i>	animação	“Kids were part of the public I was aiming for, but never the centre of it.”	—

estrutura e organização de conteúdos

estrutura	orientação	navegação / menus	input de dados	extras
6 capítulos: <i>words; sponge; beginnings; talk, talk; together; lights out</i>	horizontal	navegação feita através da interacção	a evolução da narrativa depende da interacção do utilizador	informação sobre a produção do filme

composição visual, multimedia

linguagem visual	cores	som	animação
xerox, desenho, animação, stop-motion, animação 3D	fundo branco e negro;	música e falas foram fragmentadas em clips e compostas através de programação	detalhes animados; animação através da interacção com personagens

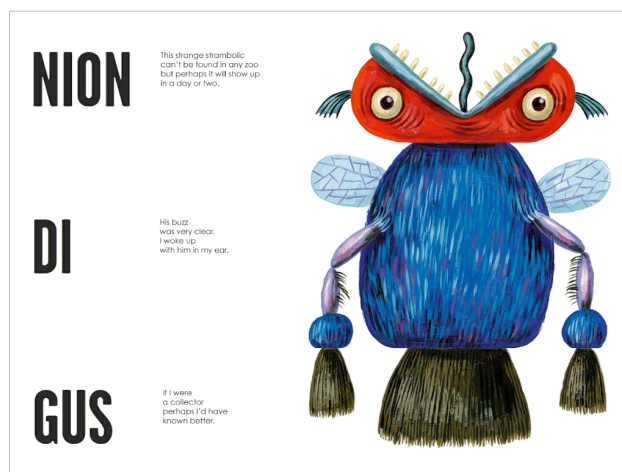
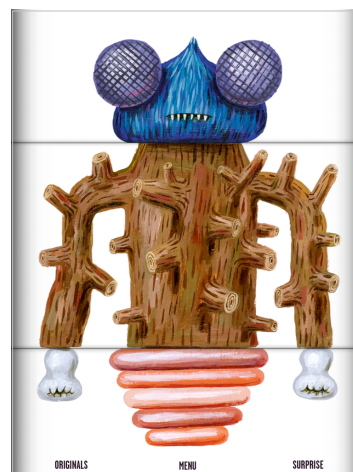
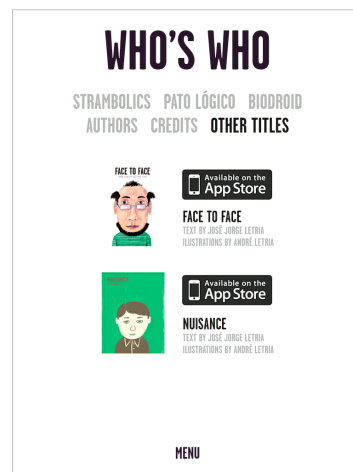
Estrambólicos. (2012). Pato Lógico

imagens

ícone app store



captura de ecrã



descrição

“Neste livro há dezasseis Estrambólicos que se dividem em três e se combinam entre si. São dezasseis Estrambólicos ao cubo, o que dá 4096 Estrambólicos para descobrir à medida que se viram as páginas.”

<http://itunes.apple.com/us/app/estrambolicos/id509475321?mt=8>

Livro, jogo, construção narrativa e de personagens

definições gerais

critério de selecção	formato	categoria	faixa etária indicada	preço
produção independente / adaptação de um livro	iPad App	livros	4+	1,59 €

estrutura e organização de conteúdos


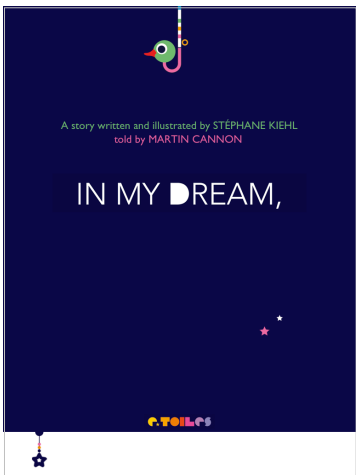
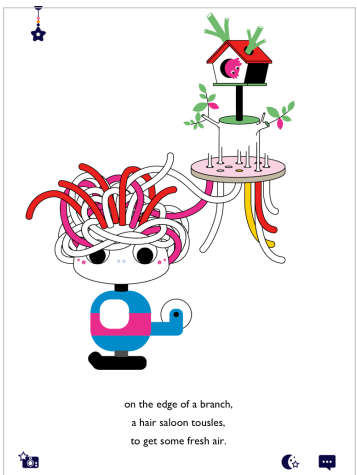
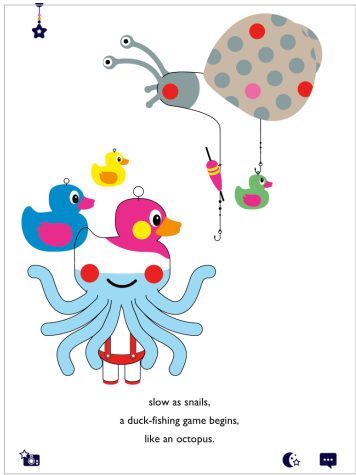
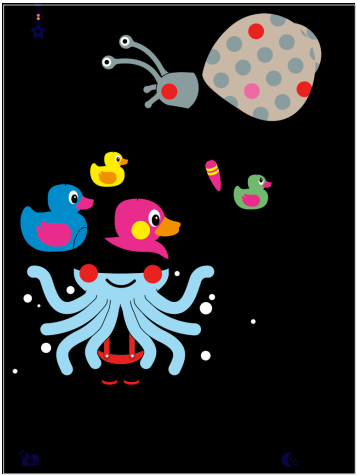
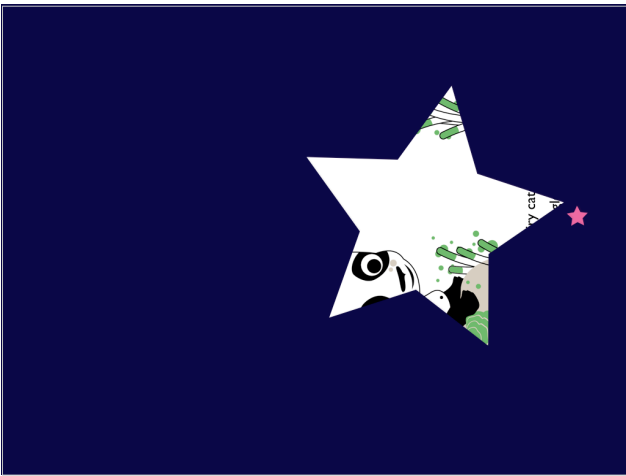
estrutura	orientação / gestos	navegação / menus	input de dados	extras
estrutura da imagem em 3 partes; leitura não-linear	vertical e horizontal / <i>tap; flick;</i>	navegação através de <i>flick</i> entre imagens; menu na base	—	—

composição visual, multimedia

linguagem visual	cores	som	animação
ilustração em acrílico (transpõe as ilustrações do livro)	fundo branco; ilustrações multicolor: transposição das cores do livro	som associado à passagem entre imagens	animação apenas decorre da passagem de imagens

In My Dream. (2012). e-Toiles editions

imagens

ícone app store	captura de ecrã
	 
	 
	

descrição

“There are so many stories to discover: the child himself will build pictures with a huge number of images (overall, there are more than 8,000 combinations), and thus create a story, both funny and delightfully oniric. Some of the app’s features include: a moon icon that changes the selected image from day to night; a star-shaped window that glides over the page when the iPad is turned from portrait to landscape; and a gallery to save favorite pictures and word combinations.”

<http://www.etoiles-editions.com/>

Construção narrativa e de personagens, poesia, jogo

definições gerais

critério de selecção	formato	categoria	faixa etária indicada	preço
editora independente de conteúdos digitais	iPad App	livros	4+	3,99 €

estrutura e organização de conteúdos


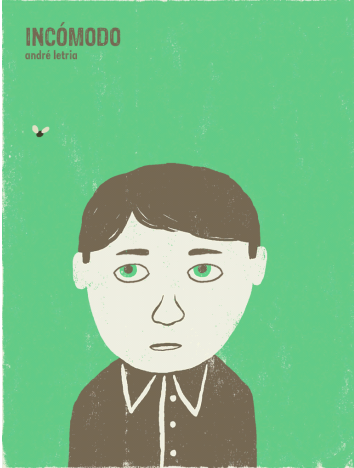




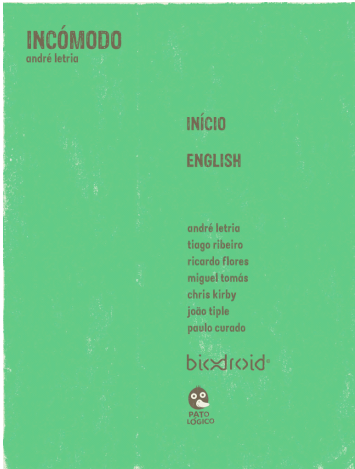
estrutura	orientação / gestos	navegação / menus	input de dados	extras
estrutura da imagem em 3 partes; leitura não-linear	vertical e horizontal / <i>tap</i> ; <i>flick</i> ;	navegação através de <i>flick</i> entre imagens; menu na base	—	permite gravar imagens em galeria

composição visual, multimedia

linguagem visual	cores	som	animação
ilustração digital	fundo branco; ilustrações multicolor; fundo negro na imagem “noite”	música introdução; passagem entre imagens; leitura audio acompanhada	introdução animada; janela-estrela, desliza sobre a imagem na horizontal

Incómodo. (2011). Pato Lógico

imagens

ícone app store	captura de ecrã	
		
		
		

descrição

“Snap Stories são uma nova forma de contar histórias, com cenas para desvendar de surpresa em surpresa. Há segredos escondidos nas imagens à espera de ser revelados através de um toque, em histórias que dependem do leitor para chegar ao fim.”

<http://itunes.apple.com/us/app/snap-stories/id450729192?mt=8>

Livro, jogo, lúdico

definições gerais

critério de selecção	formato	categoria	faixa etária indicada	preço
produção independente / adaptação de um livro	iPad App	livros	4+	gratuita

estrutura e organização de conteúdos

estrutura	orientação / gestos	navegação / menus	input de dados	extras
reflete a composição do livro, centrada num plano; narrativa não-linear	vertical / tap; drag;	narrativa s/ navegação p/ outros pontos; menu no canto sup. esq.	—	—

composição visual, multimedia

linguagem visual	cores	som	animação
ilustração digital	fundo verde; castanho, branco: transposição das cores do livro.	4 sons distintos associados às acções das personagens	animação permanente da mosca; expressões faciais

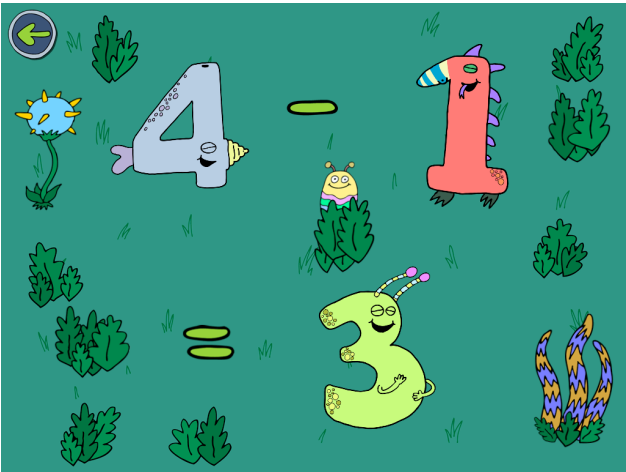
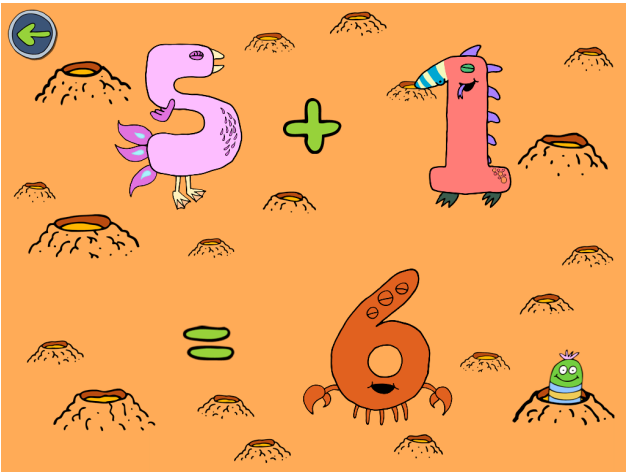
Little Digits. (2012). Cowly Owl

imagens

ícone app store



captura de ecrã



descrição

“A fun educational app that teaches children about numbers by putting a new spin on finger counting. Using the iPad multi-touch screen, Little Digits displays number characters by detecting how many fingers you put down. Children can learn to associate the number on the screen with the number of fingers they place down, whilst enjoying the unique characters and animations of the Little Digits world. There are also games that introduce small addition and subtraction calculations, where you can work out the answer using the same multi-touch finger detection..”

<http://www.cowlyowl.com>

Educação, matemática, números, jogo

definições gerais

critério de selecção	formato	categoria	faixa etária indicada	preço
editora independente de conteúdos digitais	iPad App	ensino	4+	1,59 €

estrutura e organização de conteúdos

estrutura	orientação / gestos	navegação / menus	input de dados	extras
3 painéis de exercício: números, adição, subtracção	horizontal / tap; multi-touch;	botão no canto sup. esq para aceder ao menu principal	identifica o número de toques no ecrã	—

composição visual, multimedia

linguagem visual	cores	som	animação
ilustração digital	ilustrações multicolor; cores fortes e contrastantes	música introdução; sons associados às acções	animação das personagens

Plic, Ploc, Wiz. (2011). Celine Vernier, Pepillo

imagens

ícone app store	captura de ecrã
	 
	 
	 

descrição

“Plic, Ploc, Wiz contains 10 original illustrations of cities, gardens, alphabet letters... each with a different set of shapes. Place the different shapes on the illustration as if playing with stickers and let your imagination guide you: move the shapes, multiply them as much as you wish, or erase them by dragging them into the bin; change their colors and creat your own funny illustrations.”

<http://plicplocwiz.com>

Jogo, lúdico, geometria, construção narrativa e de personagens

definições gerais

critério de selecção	formato	categoria	faixa etária indicada	preço
produção independente original	iPad App	ensino	4+	gratuita aplicação base; 1,59€ pelo pack de 9

estrutura e organização de conteúdos

estrutura	orientação / gestos	navegação / menus	input de dados	extras
estrutura com 10 painéis de exercício individuais	vertical / <i>tap; drag; flick;</i>	navegação com botões de menu – canto superior esq.	—	permite gravar imagens em galeria, envio por email ou partilha no facebook

composição visual, multimedia

linguagem visual	cores	som	animação
formas geométricas simples e cores planas	fundo branco; amarelo, vermelho, azul-turquesa, preto	sons pontuais associados à montagem/desmontagem das peças	animação pontual na montagem/desmontagem das peças

The Fantastic Flying Books Of Morris Lessmore. (2011). Moonbot Studios

imagens

ícone app store



captura de ecrã



And Morris would always share the books with others. Sometimes it was a favorite which everyone loved, and other times he found a lonely little volume whose tale was seldom shared. "Everyone's story matters," concluded Morris Lessmore, and the books agreed with him.



descrição

“Moonbot Studios’ first Interactive Storybook. In this reinvention of digital storytelling you can repair books, tumble through a storm, learn the piano and even get “lost in a book,” flying through a magical world of words, giving you a dynamic journey through the story. William Joyce’s The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore, blurs the line between picture books and animated film.”

<http://www.morrislessmore.com/>

Narrativa, livro, animação, jogo

definições gerais

critério de selecção	formato	categoria	faixa etária indicada	preço
adaptação de uma animação	iPad App	livros	4+	3,99 €

estrutura e organização de conteúdos


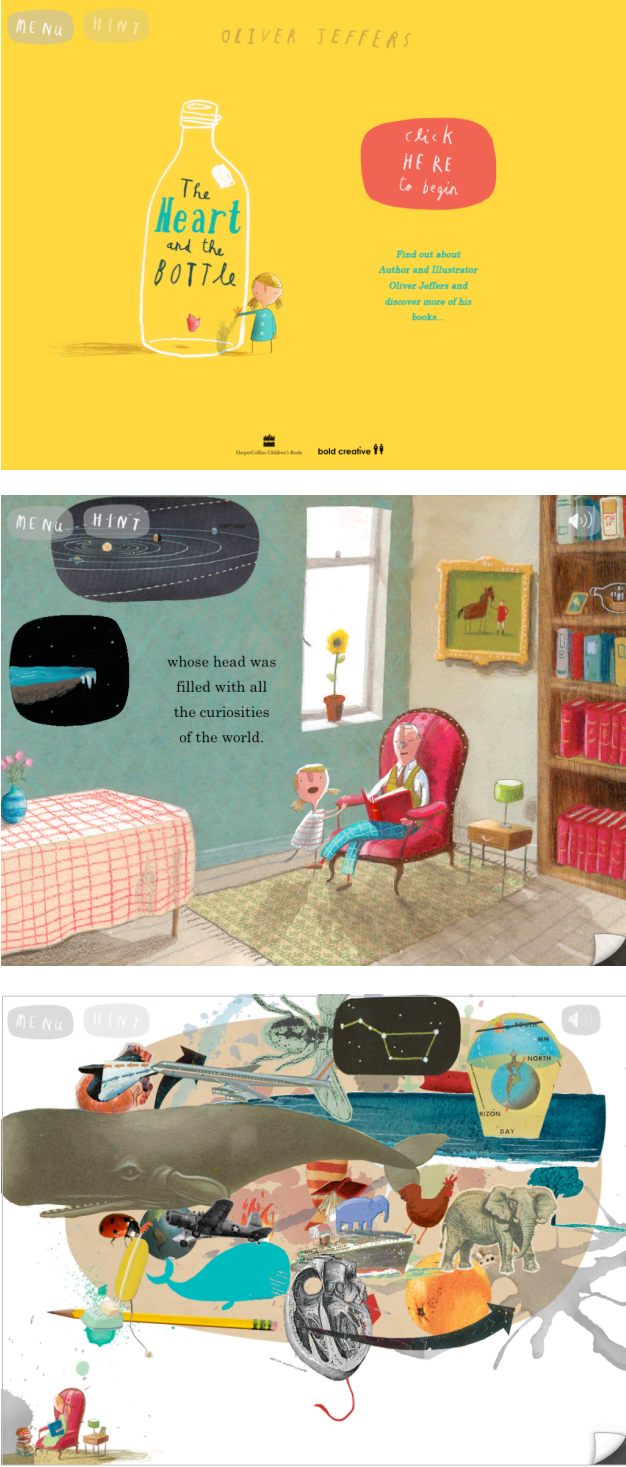
estrutura	orientação / gestos	navegação / menus	input de dados	extras
estrutura linear; metáfora da paginação de um livro	horizontal / <i>tap; flick;</i>	paginação virtual; menu no canto inf. dir.	—	visualização da animação original; actividades

composição visual, multimedia

linguagem visual	cores	som	animação
ilustração digital	alternância de imagens a cores e preto e branco, de acordo com simbologia e interacção	background musical; narração oral	detalhes animados; excertos de animação

The Heart and the Bottle for iPad. (2010). HarperCollins Publishers Ltd

imagens

ícone app store	captura de ecrã
	

descrição

“A remarkable new interactive picture book for iPad from award-winning picture book star Oliver Jeffers. Explore like never before the story of a girl whose life was filled with all the wonder of the world around her. Then one day something occurred that caused the girl to take her heart and put it in a safe place... Just explore the scenes with your finger to bring them to life!”

<http://itunes.apple.com/gb/app/the-heart-bottle-for-ipad/id407795360?mt=8>

Narrativa, livro

definições gerais

critério de selecção	formato	categoria	faixa etária indicada	preço
grande grupo editorial / adaptação de um livro	iPad App	livros	4+	4,99 €

estrutura e organização de conteúdos


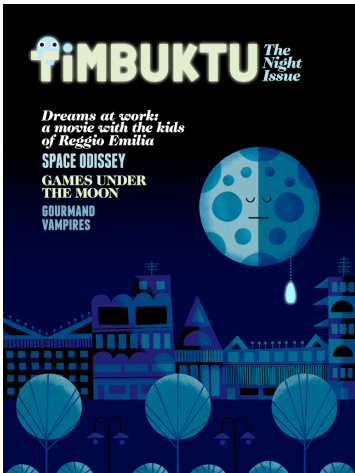





estrutura	orientação / gestos	navegação / menus	input de dados	extras
estrutura linear; metáfora da paginação do livro	horizontal / <i>tap; flick;</i>	paginação virtual; menu no canto sup. esq.	—	actividades

composição visual, multimedia

linguagem visual	cores	som	animação
transposição das ilustrações do livro original	transposição das cores do livro	música introdução; narração oral	detalhes de ilustração animados

Timbuktu. The night issue. (2012). Elena Favilli

imagens

ícone app store	captura de ecrã	
		
		
		

descrição

“Timbuktu is the iPad magazine for you and your children. You will find games, news, stories, inspiring activities for the whole family, videos and top quality design and illustration. Timbuktu brings you the best children’s content from all over the world and makes family the coolest place to be.”

<http://timbuktu.me/>

Narrativa, animação, jogos, educação, lúdico

definições gerais

critério de selecção	formato	categoria	faixa etária indicada	preço
produção independente original	iPad App	ensino	4+	gratuita

estrutura e organização de conteúdos

estrutura	orientação / gestos	navegação / menus	input de dados	extras
índice de conteúdos; estrutura horizontal e vertical	vertical / tap; flick;	através de flick na horizontal; flick vertical no interior de cada conteúdo; menu no topo superior	—	

composição visual, multimedia

linguagem visual	cores	som	animação
ilustração digital	ilustrações multicolor de acordo com cada conteúdo da revista	música introdução; música final	detalhes animados; jogos

